

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№10

2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Star Wars: Battlefront

не угрози Люку Скайуокеру

Stronghold 2

кто тут крысак?

Тест графических карт под Doom 3

сейчас мы их проверим!

ОНИ ВЕРНУЛИСЬ!

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

EXPANSION PACK

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Mortyr 2: For Ever, Shadows Ops: Red Mercury, Prince of Persia 2, Flatout, Darkwatch: Curse of the West, Shade: Wrath of Angels, «Тырое мясо», 18 Wheel of Steel - Pedal to the Metal, Anacondas 3D, The Political Machine, «Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли», Donkey Kong: Jungle Beat, Mashed: Вдребезги, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Garfield, Rematrix, Rammstein Reise, Reise, Cepera

Подписной индекс — 23852

ПОСТЕРЫ



ISSN 1609-90010



9 771609 900008



10>

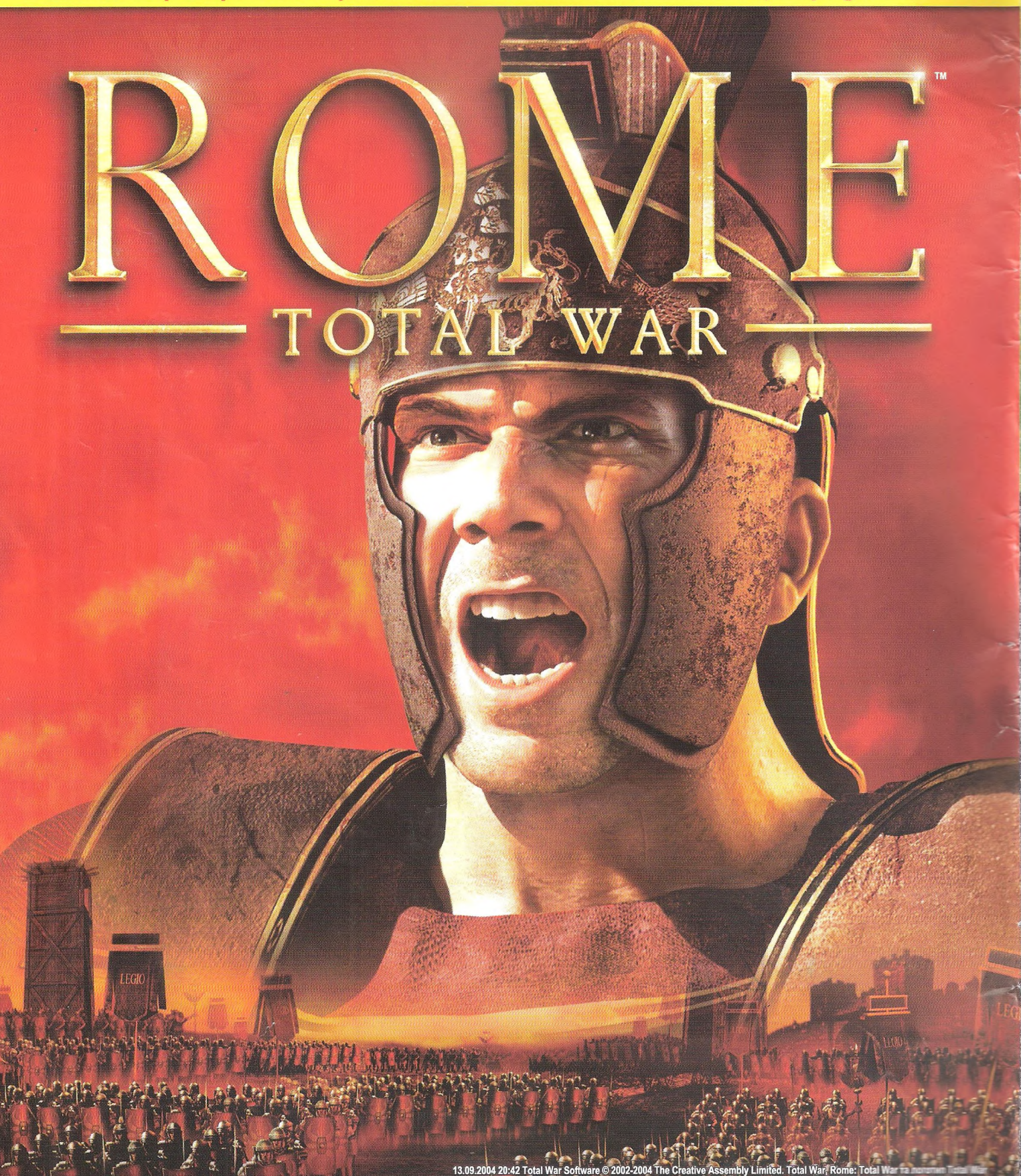
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

ROME™

TOTAL WAR



13.09.2004 20:42 Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War та логотипи Total War є торговими марками або зареєстрованими торговими марками Creative Assembly Limited в у Великій Британії та/або інших країнах. Гра видана Activision Publishing, Inc. Activision є зареєстрованою торговою маркою Activision, Inc. Всі інші торгові марки та найменування є власністю їх законних володарів.
© 2004 ЗАТ "1C". Всі права захищені.

* Рим. Тотальна війна. Total War Софтваре, Зе Креатів Ассемблі Лімітед, Активіжн, Інк.



INTRO

«!аросногс огоньларенег огешан
то \$0054 юйтсомиотс кубтун
йоворги корадон в тичулоп шикка
йотэ влетидебоП!»

!теувтсещус ен ,икжол и как
,шикка :етйррев етт .ацнок с
тскет йынлибед онншревос
тоэтэ ытатичорп тишер отк ,хет
ялг — еромра монсарк в отк
,хет ялг волс урап ьренет И
мзарам йынлоп ,мещдо В
.онбоду ен октуж моракам
микат ытасип и аД !астеабишо
оньлис но от ,оньламрон
йыннасипан ,тскет меч ,еенлу
от-меч ытох ,дерепан-могаз
йыннасипан ,тскет отч ,теамуд
от-отк илсе ,катИ .еинешер
еордун ьнечо елед момас ан он
,еотсорп ,ыб ьсолозак ,еокат
ьтедиву и аьттертомсо уволог в
ыб олширп мав ил дярв он ,илас
и итйод ыб илгом ыв оген оД
.яинанз огоннитси хаксиоп в мав
ычомон тежомс йыроток ,теркес
нидо окьлот мав меоркто ыи отт
.унитси цтэ ытяноп как ,ытанз
окьлот огатт .сан зи мотжак в
астеорк анитси акилеВ гинк
«хынлу» црог ватичорп меч
,огонзелоп ешьлоб одзарог ытанзу
онжом юйтсачаз ,едес к
аьтатилсирп илсе .ерим мотэ в
ытиж егел адгесв ыдорири ыноказ
ытисорп цмещуанЗ



Содержание

Эхо планеты

News+	2
News -	3
Музыкальное чтение!	4
Columbia Бразерс	6

Девушка месяца

МегаGame

Call of Duty: United Offensive	10
--------------------------------	----

Абзац месяца

Ждем-с!

Prince of Persia 2	9
Stronghold 2	16
Flatout	18
Darkwatch: Curse of the West	20
Mortyr 2: For Ever	22
Shade: Wrath of Angels	22

Ацтой

Фанеропланы на прогулке	38
-------------------------	----

To play or not to play

Тупое мясо	26
Anacondas 3D	28
18 Wheel of Steel – Pedal to the Metal	29
The Political Machine	30
«Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли»	32
Shadows Ops: Red Mercury	34
Star Wars: Battlefront	36
Donkey Kong: Jungle Beat	44
Mashed: Вдребезги	46
Final Fantasy: Crystal Chronicles	48

Эхо планеты

Garfield	52
Rematrix	54
Rammstein: Reise, Reise	72

Чуваак!

Cepera	56
--------	----

Акции

Шпильная башня	58
Супераппарат от Lexmark	59

Cell-o-Fan

DJUICE	60
Jeans DJ Parad	62
Мобилы и их Ньюости	63

Animania

Обзор, новости	64
----------------	----

Clubничка

WCG 2004 Grand Final	68
Samsung C-Club Expansion Tournament	70

Железный Boom

«Компьютеры+Программы» представляют новинки	74
Doom 3: тест графических карт	76
Новости железного содержания	79

Vox populi

Мы в и-нете	80
-------------	----

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный ацтой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще — неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

Игры по фильмам и фильмы по играм

Ни слова о Doom и Blood Rayne! Да, снимаются. Проехали.

А вот Hitman, например, нашим северным соседям уже не интересен. Они решили сделать своего Hitman-а, и вместо лысого киллера из далекой Америки у русских будет свой лысый киллер, близкий сердцу каждого фаната серии книжек и двух фильмов «Анти-киллер». Но даже то, что книга была экранизирована дважды, а сами книжки продаются огромными тиражами, совершенно не значит, что игра получится хорошей.

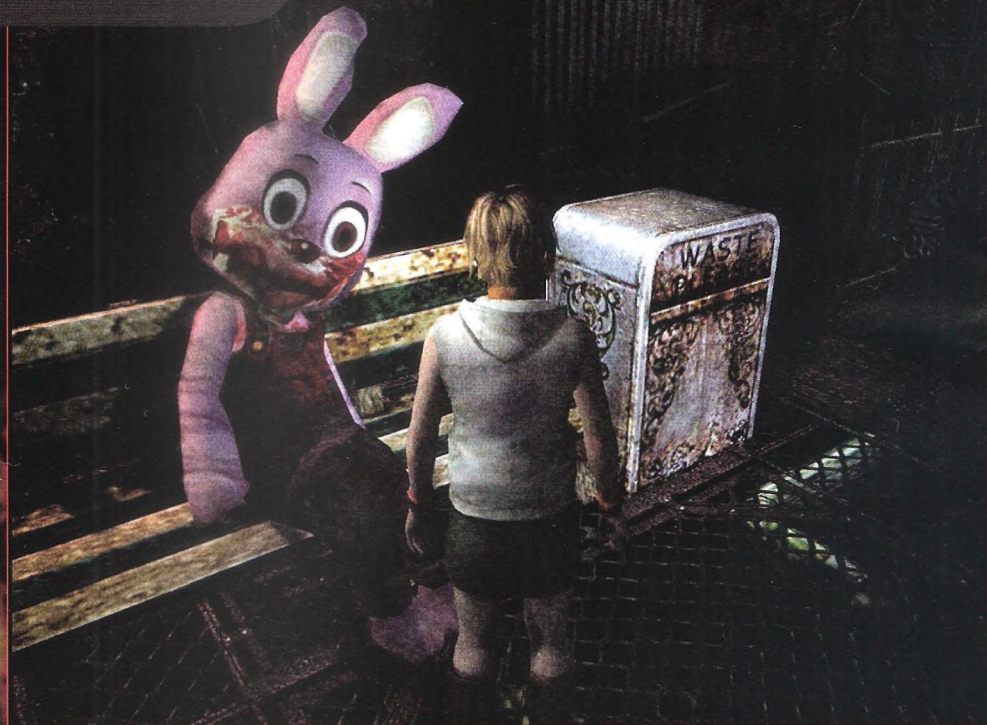
По жанру планируют сделать TPS, причем игровые моменты будут перемежаться фрагментами из кино. Нам можно будет сыграть за Лиса, Баркаса или Амбала — поклонники серии в курсе, кто это, а остальным все равно не интересно. Правда, есть одно «но»: по нашему мнению, похождения русских киношных героев еще ни разу не ставили на ПК так, чтобы не было стыдно. Ни «Брат», ни тем более «Бумер» далеко не дотягивают до среднего уровня. Ну, посмотри, каким будет «Антикиллер», но сомнения уж слишком велики...

А вот в то, что игра «Ночной дозор», тоже создающаяся после успеха книги, а затем и кино, может получиться очень даже ничего, вполне верится. Дело в том, что это будет не шутер и не аркада, а тактическая RPG. У русских есть опыт в создании тактиче-

ских игр и RPG, так что, возможно, дело будет. Драться темные



и светлые иные, за которых нам придется играть, смогут как в реальности, так и в сумраке. По игре можно двинуть соперника



в реальности, но тогда удар будет слабее, а можно переместиться в сумрак и ударить оттуда — удар будет сильнее, но при этом ты потеряешь жизнь. В общем, пока ждем подробностей, а потом посмотрим. Игра выйдет одновременно со вторым фильмом серии — «Дневной дозор», так что ждать придется долго, до весны.

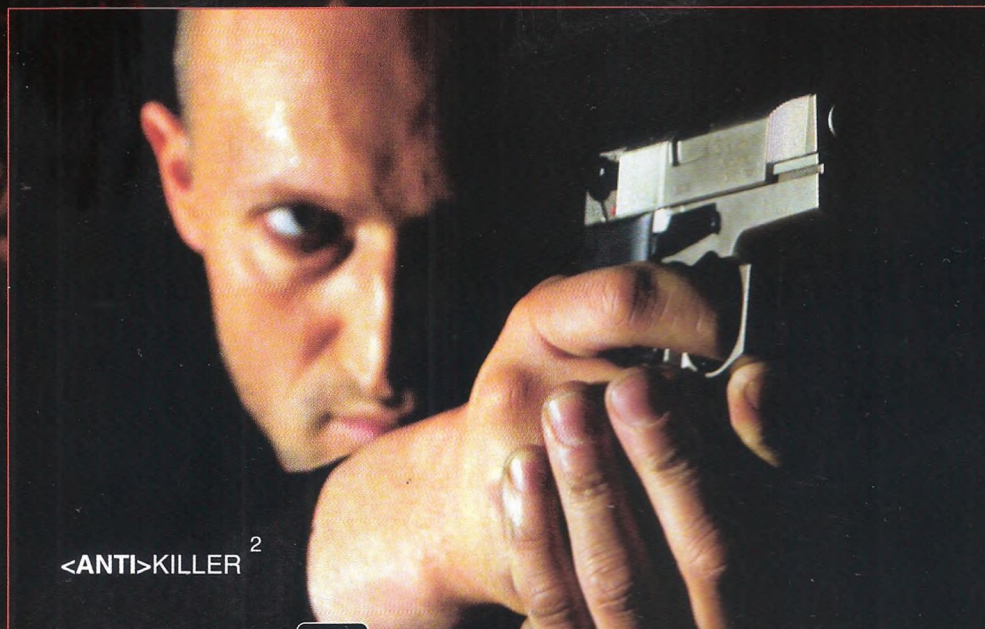
А еще вслед за Resident Evil киношники взялись за воплощение на экране другого страшила — игры Silent Hill 3. Сценарий пишет Роджер Эйвари, который вместе с Тарантино делал скрипт «Криминального чтива», а потом еще и «Убить Зою» снимал, — тот еще маньяк. Режиссером картины будет знатный француз Кристофер Ган, который сделал

зрелищный, но совершенно идиотский фильм «Братство Волка», где Марк Дакаскос играл индейца (!) в чуть ли не средневековой Франции (!), дерущегося, как Джеки Чан (!). И все это преподносилось как боевое искусство каких-то индейских племен. Маразм, но красиво. В общем, главное — что режиссер не имеет отношения к сценарию, а сценарист — маньяк. Это хорошо. И ждем мы это диво дивное в 2006 году.

Выходы в свет

Сайт www.ddo.com, посвященный ролевой игре Dungeons & Dragons Online, запущен в эксплуатацию. Можете посмотреть, что там есть, если располагаете интернетом. Есть там немного инфы, несколько интересных скриншотов. Но куда им до ролика, который вы найдете на диске, прилагающемся к этому журналу! Если вы не купили журнал с диском — ролик, соответственно, вы не увидите.

И еще одна новость: вышел в свет Unreal Tournament 2004 Editor's Choice Edition Bonus Pack, в котором имеется шесть новых персонажей, три транспортных средства (Paladin, Cicada и SPMA) и четыре карты для режима Onslaught. Тех, кому не терпится, приглашаю на тот же самый диск к журналу «Шпиль!» №10 — бонус-пак вы найдете именно там.



<ANTI>KILLER²



давать
будущие
версии CS
только с ко-
робочным HL2,
то с учетом количе-
ства игроков по всему
миру можно добиться мно-
гих десятков миллионов про-
данных копий за несколько лет.

В общем, прибыли издателя, если он крепко возьмется за дело, можно себе представить. А Valve, как вы уже поняли, получают только 800 тысяч и, возможно, какой-то процент от продаж. Поэтому в 2001 году Valve выбила у Vivendi право на продажу игр в онлайне.

Именно тогда Valve и сделала Steam – программную оболочку, которая не входила в условия договора о продаже продукции компании и через которую можно было покупать продукцию Valve через интер-

нет. В то же время Vivendi продавала лицензии на использование HL и CS игровым клубам, что тоже не входило в договор. И еще Valve навесила на Vivendi обвинение в том, что те умышленно придергивали CS:СЗ, из-за чего больше потеряла Valve, чем Vivendi, которой пролет какой-то одной игры – что укусы комара слоновьему зад.

Однако Vivendi почувствовала, что Steam крепко бьет ее по карману, и решила положить конец этому с ее точки зрения беспределу в интернете, просто убивающему розничные продажи, на которых она зашибает деньги. При этом Vivendi не получает ни копейки с того, что продается через и-нет. А если таким образом будет реализовываться и HL2, на котором она хотела конкретно погреть руки, то это будет полный капец.

Вот и началось разбирательство, в ходе которого Vivendi требует запретить распространение HL2 через Steam и четко прописать, что компания может использовать движок Source, и под этим предлогом игра задерживается на полгода...

Судебное разбирательство закончится аж в конце марта, и до тех пор Vivendi вряд ли выпустит из рук игру, которая может принести реальные прибыли.

На фоне всех этих новостей известия о том, что приключение Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude может не получить рейтинга за обилие сцен секса и насилия, а Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory отложен с конца ноября на традиционный для всей серии март, вообще не считаются плохими.

Игру, которую все мы так ждем, теперь точно задержат. И очень возможно, что даже на полгода.



Почему из-за дефицита денег страдают все фанаты игры Half-Life? Потому что когда в любое дело вмешиваются деньги, начинаются раздоры. Как известно, HL2 разрабатывает компания Valve Software, а издатель ее – Sierra On-Line, которая, в свою очередь, является подразделением гиганта под названием Vivendi Universal Publishing. Соглашение об издании и продаже игр через Vivendi было подписано

еще несколько лет назад. Тогда Valve сказала, что не против того, чтобы продажами HL, HL2 и родственных продуктов типа CS, Day of Defeat и прочих занималась именно Vivendi. Естественно, Valve будет получать за это нормальный бабос в виде роялти – стандартного авторского отчисления с продажи интеллектуальной собственности, которой, например, является компьютерная игра.

В 1997 году Valve назвала свою цену и за HL2 – тогда она захотела за игру 800 тысяч бакинских, причем на руки она получила 30 тысяч. Но спустя какое-то время, когда уже был подписан договор об издании игр, мужики крепко задумались и решили, что их облапошили: игра, издание которой стоит копейки, будет продаваться за долларов 30–80 (в зависимости от версии), и к тому же миллионными тиражами. Если обозреть процесс продажи игры во времени, то за несколько лет итоговая цифра может превысить десять миллионов. А если правильно подойти к этому процессу и про-





Грозится Paradise Lost, грозитесь...

«Рай потерянный», «Потерянный рай» – масло масляное! Но Paradise Lost, назвавшись в честь литературного произведения на библейские темы, слишком серьезно относятся и к себе, и к своему названию. Свой десятый альбом они назовут как первый, только наоборот. Ну, жутко оригинально: альбом Paradise Lost группы Paradise Lost. Стареют, фантазия кончается...

По признанию фронтмена английской группы с характерной фамилией Холмс, альбом будет самым тяжелым за десять лет, и в него войдет, скорее всего, десять треков: Through The Silence, Shine, Sun Fading, Sanctimonious You, Redshift, Forever After, Getting Over The Madness, Accept The Pain, Close Your Eyes, The Laws Of Cause. Ну, нормальные названия, думается, и альбом выйдет, как обычно, сильным и жестким.

«Гвозди» тоже движутся по спирали
Nine Inch Nails обещает выпустить свой старый



альбом The Downward Spiral в фанской версии. Самый крепкий альбом группы пройдет ремастеринг, к нему прикрепят три клипа, старые и кавер-версии старых песен группы, демо-версии свежих треков, кучу фоток и еще много всякого вкусного. Все это дело ожидается в магазинах в конце ноября.

Анкилозирующий спондилоартрит

Это болезнь такая. И по ее поводу перенес операцию гитарист старой роковой команды Motley Crue Мик Марс. Болезнь страшная: от нее костенеет позвоночник и тазобедренные суставы... Вылечить Марса нет никаких шансов, и операция только немного приостановит распространение болезни. Поскольку он гитарист, то играть на гитаре эта болячка ему не мешает. Да и вспомним Def Leppard – там ударник играет даже без одной руки, которую потерял в катастрофе. Его друзья

пошли ему навстречу, заказали новую установку, заточенную под игру одной рукой, и теперь он жарит на барабанах не хуже, чем сторукие индуистские боги,

если бы они играли на ударных! А так – жаль, конечно, мужика.

Шер, только не это! Только не это, Шер!

В честь своего 60-летия певица Шер решила сняться в голом виде для журнала In Touch. Это будет в мае 2006 года, но старушка стала подзабывать разные вещи, а дальше дела могут пойти еще хуже, поэтому журналисты договорились с ней заранее.

Шер годится всем нам в бабушки, а все туда же! Ну что это за тема? Нечего делать старой. Ясный пень, что у нее там все подтянуто, зашито, пришито. Шер вообще известна тем, что первой из аудиозвезд удалила себе два ребра, чтобы талия была уже и красивше. Так что совсем страшно не будет. Только чуть-чуть.

ке – подходящий кандидат с достаточно страшным голосом. Если нет – не сложилось.

Apocalyptica зажигает!

Финские виолончелисты сняли клип на свою композицию Bitter Sweet. В подготов-



ке звукового ряда и в клипе принимали участие еще два финна – фронтмен H.I.M. Вилле Вало и Лори Илонен из The Rasmus. Тесная фин-



Amorphis в поиске

Дюот – это не только игра такая, это еще и стиль в рок-музыке. Старики-финны, исповедующие именно этот стиль (группа Amorphis), ищут нового певчуна. Чтобы стать вокалистом «аморфов», нужно только прислать CD с собственным пением и фотку. Отбор, наверное, будет проходить следующим образом: музыканты придут в дом престарелых, будут останавливать его постояльцев и включать им музыку с голосом претендента, одновременно показывая фотку. Если старичок даст дуба, значит, на фот-

ская тусовка. Никого лишнего, ни одного постороннего.

Мэрилин Мэнсон женится! Женится? Женится!?

Мэрилин Мэнсон решил жениться. Нормальные люди ищут себе невесту в библиотеке, или на курсах кройки и шитья, или, например, в кулинарном техникуме. А Мэнсон зашел в магазин «Видео для взрослых», выбрал самую крутую фильму и решил жениться на главной «героине». Его невеста – Дита фон Тиз. Известная, говорят, в определенных кругах девица.

Домашній ПК: навчання як розвага!

З новим ПК Ваші діти зможуть швидше засвоїти будь-який предмет, бо матимуть максимум можливостей для навчання. Комп'ютер DiaWest P на базі процесора Intel Pentium 4 з технологією HT - це справжній навчальний центр.



**При купівлі комп'ютера
DiaWest з монітором
Samsung школярам та
студентам**

**ЗНИЖКА*
100 грн.**

*до 31 ЖОВТНЯ 2004 РОКУ

Інформаційна служба DiaWest
Київ тел. 455 66 55
Україна тел. 8 800 302 302 0

Київ, Луцьк, Херсон, Івано-Франківськ, Миколаїв, Рівне,
Чернівці, Дніпропетровськ, Вознесенськ, Чернігів, Харків,
Дніпродзержинськ, Хмельницький, Запоріжжя, Мелітополь, Донецьк.

Потужний комп'ютер
DiaWest P 3002 P4-3.0HT
/i865/DDR512MB/120GB
/128MB ATI 9600
/DVD-CD-RW/SB

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являються товарними знаками или зареєстрованими товарними знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

ДіаВест Інтел® Інсайт Пентіум® 4



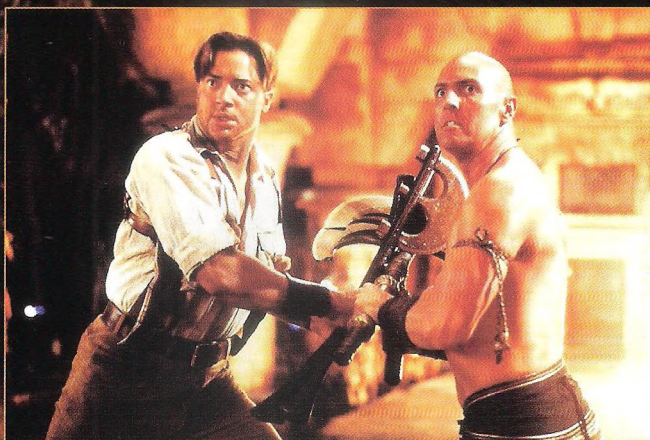


Третий – не лишний, третий – и мумия, и человек ЭКС, и Шрек

К слову, давайте положим конец этому русофильскому беспределу! Что за лажа? Постоянно «Люди ИКС» да «Люди ИКС»! Какие такие люди, и причем тут ИКС? Эта буква в языке происхождения называется «Экс», и в названии фильма значит, что те самые «люди» обладают ЭКСтраординарными способностями, они ЭКСтрасенсы, могут делать ЭКСтравагантные поступки и знают, где находится ЭКСтренный выход на случай пожара. И прикол не в том, что они – неизвестные, то есть «икс», а в том, что они – крутые, то есть «экс». Посмотрите на Холли Бери и скажите, что это не так.

Вот, собственно, и все новости на сегодня. А в заключение хочется передать привет бабушке и дедушке из деревни Паплюжино и сказать, что «Фокс» под названием 20th Century готовится к съемкам третьих «Людей Х» (какая политкорректность!), а «Универсальные Картинки» – к съемкам третьей «Мумии».

Нет, конечно, сказать «готовятся» было бы немного смело. Дело в том, что к третьим «людям» нет еще даже сценария, и кинокомпания ищет перво-наперво хотя бы сценариста, чтобы он написал, о чем кино



«Мумия»:

– Чувак, нас кикнули из третьей части?

– Да я сам офигел!

будет, а уж потом состоятся длительные переговоры со звездами первых частей. Надо будет как-то уговорить хотя бы двух-трех человек, чтобы они приняли участие в третьем беспределе, давно ушедшем в сторону от оригинальных марвеловских приключений мутантов. А в том, что касается «Мумии», все гораздо прикольное: этот фильм уже стопудово лишился главных героев – Фрейзеру все эти мумии по барабану, а остальным звездам... А остальных звезд там не было. Так что за небольшими расходами на оплату гонораров актерам можно ожидать вложение немыслимых денег в спецэффекты. В итоге получится, как обычно, много зрелища, полуголые тетьки, мускулистые дядьки и ни одной мысли.

Да. Как всегда, снова напоследок. Фанаты огров, трепещите. Третий «Шрек» на подходе! С нынешними мощностями компов от Silicon Graphics можно ожидать, что главные

когда в кинотеатре идет полностью переозвученная на русский язык картина? Мар-разм крепчал... Все, учим английский (два года в запасе) и едем на премьеру в Англию!

Футбольцы... Волейбольцы? Космобольцы!

Ту-у-у, ду-у-у, ту-ту-ту-ду, ту-ту-ту-ду, ду-ду-ду-ду (па-ра-рам)! Кто не понял, это те самые фанфары из «Звездных войн». Слух у меня сегодня поутру не очень, вот и не слишком похоже получилось.

Но повод для фанфар есть! Мел Брукс, которого геймеры



XMEN:

– Сниматься в продолжении? Вот вам три средних пальца!

герои попадут на экран уже года через полтора-два, скорее всего, к сезону каникул, когда все дети Америки смогут собрать свои денежки и вместо того, чтобы съесть четыре двойных БигМака с маленьким стаканчиком диетической колы (в недиетической слишком много сахара, поправиться можно...), они пойдут в кинотеатры и заплатят своими кровными за билетик и ведро поп-корна. Так что летом 2006 года можно ожидать возвращения Шрека и его старых (и новых) друзей и недругов – Эдди Мерфи и Антонио Бандераса. К слову, нам всегда интересно читать о том, что роль Ослика, или там Шрека, процессы или кого еще, озвучивает тот или иной актер. Да, английская версия действительно озвучена хорошими актерами – Остин Пауэрс, Милашка, Зорро, Сумасшедший Профессор – они все милы нашему сердцу. Но зачем говорить о том, что «они озвучили фильм»,

старого поколения помнят по таким кинам, как «Робин Гуд – мужчины в трико», «Всемирная

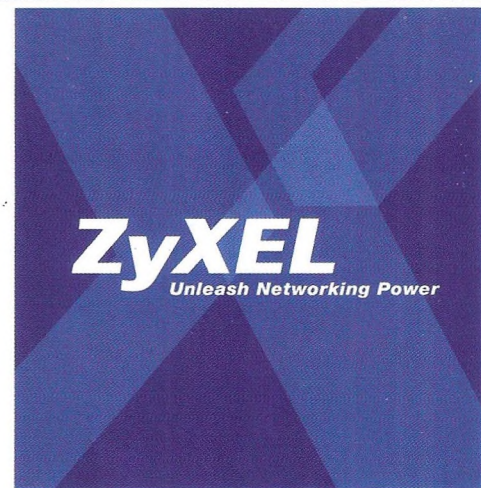


история» и прочим, снимет продолжение ацкой пародии на «Звездные войны», которая в прокате (тогда еще видео- и полуподпольном) проходила как «Космические яйца» или «Космобольцы»!

Это дело нам грозит своим явлением накануне премьеры очередного творения мистера Лукаса, который грозитя устроить ее в середине мая, а если дело не выгорит, то старик Брукс убьет нас своими шуточками через год после премьеры.

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ПРОДАЖА В КРЕДИТ

г. Киев,
м. "Берестейская",
проспект Победы, 80/57.
Тел.: 456-7192
E-mail: office@alfa-mr.kiev.ua



ТОВАР СЕРТИФІКОВАНО



Бережи свій ZyXEL змолоду!

модеми серії OMNI 56K



Авторизовані партнери:

Донецьк: AMI (062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK (0622) 90-58-46, Техніка (062) 385-82-55; **Запоріжжя:** Фотоком (0612) 12-49-04; **Київ:** Брейн ком'ютерс (044) 239-25-87, ВалТек (044) 229-40-33, Версія (044) 554-27-47, Гранд Сервіс (044) 456-47-77, Еверест (044) 464-77-77, Енглєр-Україна (044) 568-58-68, Енран-Телеком (044) 244-93-68, Ітел Лтд (044) 237-72-09, К-Trade (044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" (044) 236-20-92, Навігатор (044) 241-94-94, Промрегіон (044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" 8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" 8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ (0512) 47-22-81; **Одеса:** Н-БІС (048) 777-70-70, Неолоджик (048) 728-37-28; **Суми:** Демекс комп'ютер (0542) 60-11-11; **Харків:** Спецвузавтоматика (0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" (0572) 14-95-21; **Хмельницький:** 2СТ (0382) 70-07-07

Модеми Omni 56K

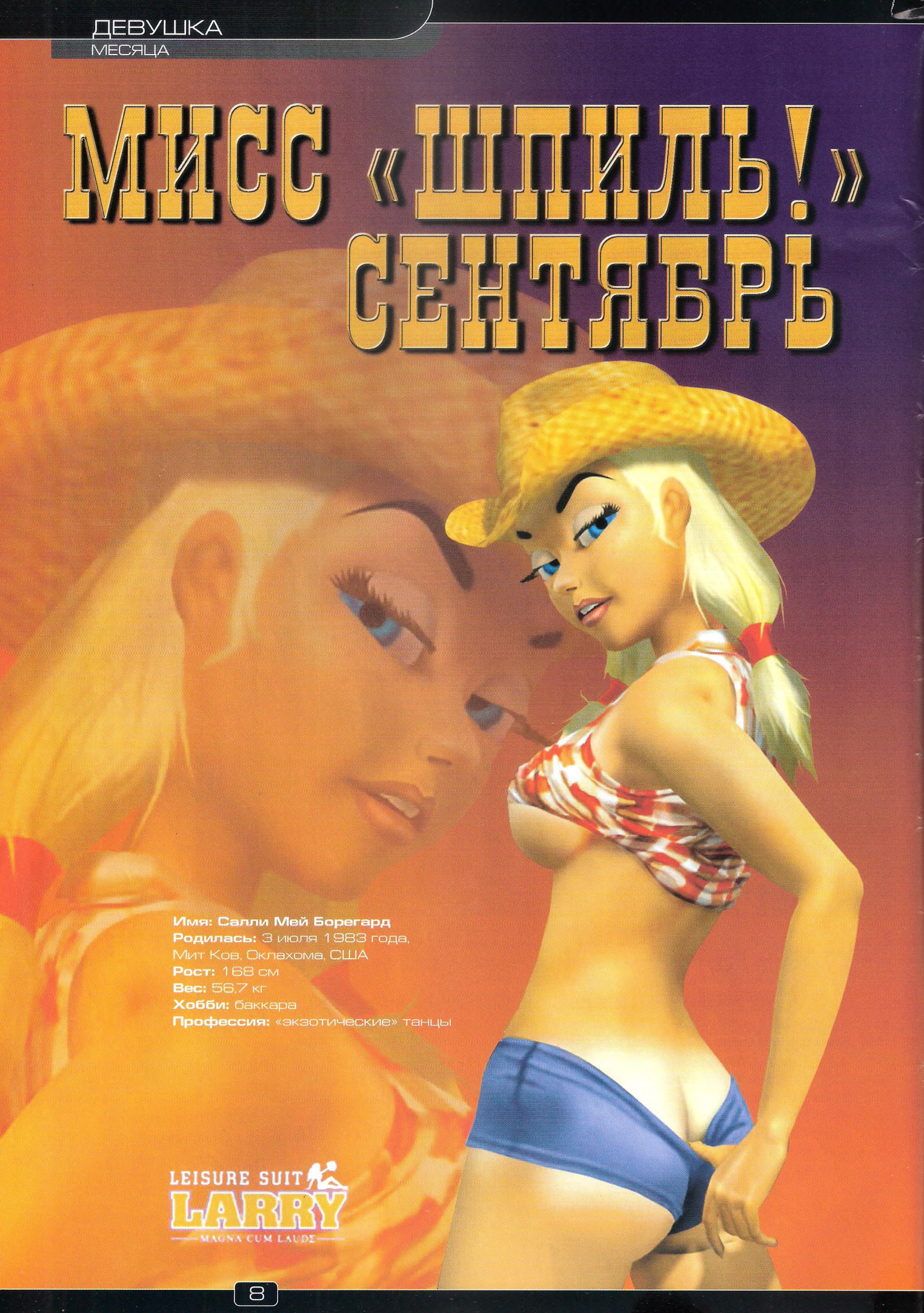
- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення і зручне використання
- Три роки гарантії



Нові пригоди Хрюнделя та Лохматого можна побачити за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

МИСС «ШПИЛЬ!» СЕНТЯБРЬ



Имя: Салли Мей Борекард
Родилась: 3 июля 1983 года,
Мит Ков, Оклахома, США
Рост: 168 см
Вес: 56,7 кг
Хобби: баккара
Профессия: «экзотические» танцы

LEISURE SUIT
LARRY
— MAGNA CUM LAUDE —

PRINCE OF PERSIA



Prince of Persia II, который, скорее всего, будет называться Prince of Persia: Warrior Within, – это продолжение римейка классического платформера. Более сложная боевая система, более запутанная история со множеством деталей, более продуманный сюжет и более сложная в прохождении игра. Обилие ловушек, врагов и сложных загадок, которые предстоит решить главному герою нашей игры. Все это ждет нас уже в ближайшем будущем – игра запланирована к выпуску уже в конце этого года, возможно даже в ноябре. Приключения принца продолжаются!

ОБЕРИ СВІЙ ТАРИФ!

СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ

- добовий- 1 у.о. за добу
- нічний- 5 у.о. на місяць
- домашній- 10 у.о. на місяць



**тариф
погодинний**

**від 0,29 у.о.
за годину**

тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

**IP
TELECOM**

Ая Пі Телеком

Название: Call of Duty: United Offensive

Разработчик: Infinity Ward

Издатель: Activision

Жанр: FPS

Системные требования: Pentium III 700 МГц, 128 Мб, 32 Мб Video

Официальный сайт: www.callofduty.com/unitedoffensive/main.html

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

10+

9-

10+

10

8

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

— EXPANSION PACK —

Война и немцы vol. 2

Немного воды для начала

После того, как военный шутер Call of Duty от компании Infinity Ward одним махом отхватил целую кучу всевозможных титулов и наград, ни для кого не стало неожиданностью известие о том, что авторы сего хита в поте лица работают над созданием продолжения.

Согласно заявлениям разработчиков, expansion pack под названием Call of Duty: United Offensive был полностью основан на «кинематографических» моментах оригинальной игры, которые в свое время принес-

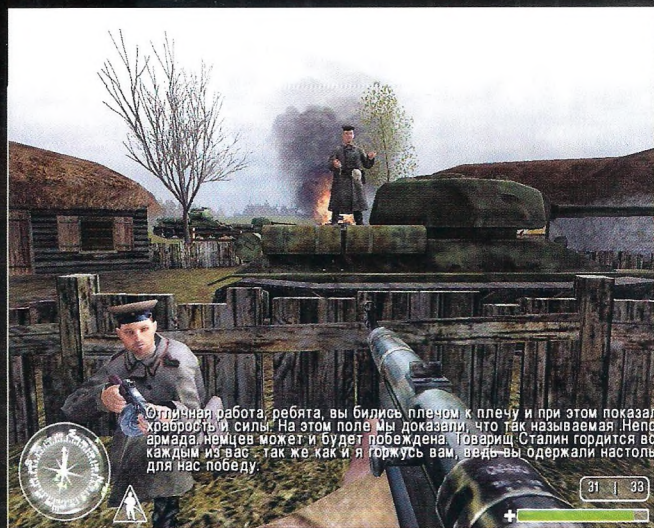
ли ей такую огромную популярность. Все недостатки были исправлены, а все удачные находки получили дальнейшее развитие.

Больше, лучше, круче

Из движка Quake III, уже давно устаревшего по всем статьям, было выжато все, что можно, и даже немного больше. По сравнению с оригинальным Call of Duty графика стала еще более живой и насыщенной деталями. Зимний лес, по которому предстоит бегать пешком и гонять на джипе

в кампании за американцев, просто бесподобен. Если как следует пошаманить с настройками видеокарты и выкрутить их все на максимум, то ели и сосны станут совсем как настоящие (но это если любоваться ими с некоторого расстояния). Небо и вода тоже выполнены на весьма высоком уровне. Да, пена прибоя явно не соответствует едва колышущемуся морю, но чего только не сделаешь ради красоты! А эффекты от взрывов бомб и снарядов — это вообще отдельная песня. Не в каждом фильме про войну встретишь такие шикарные

и реалистичные чудеса пиротехники: во все стороны летят комья земли, возносятся к небу и плавно оседают столбы пыли и дыма, которые к тому же сильно ухудшают видимость, скрывая врага за серой пеленой. Еще есть весьма правдоподобный дым — это как раз один из новых эффектов, которые разработчики прикрутили к движку Quake III. А вот собственно вспышки взрывов и огонь, как и раньше, остаются ахиллесовой пятой движка, и, следовательно, самой игры. Впрочем, нет худа без добра — даже устаревшие карты вроде GeForce FX





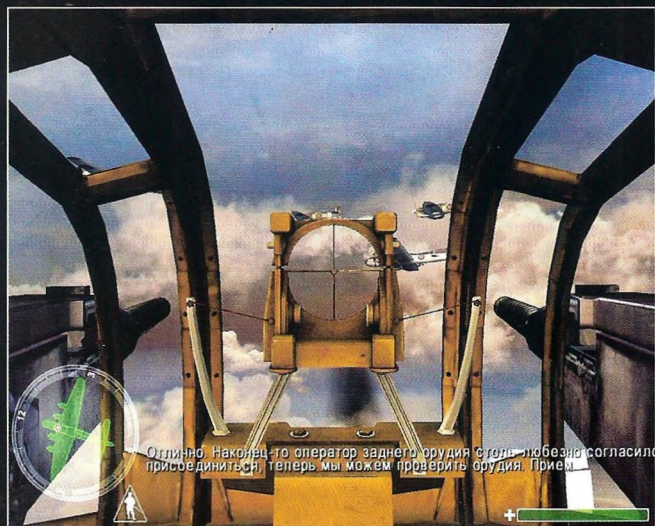
5200/5600 без проблем тянут United Offensive в любом качестве и при любом разрешении.

Всем моделям немного добавили лишних полигонов, а также как следует поработали над анимацией. Бойцы пребывают в постоянном движении, и не просто несутся напролом, а пригибаются, прячутся за укрытиями, осторожно высовываются, стреляют из любого положения, ловко перепрыгивают через препятствия, одним словом, совершают неестественные телодвижения.

Впрочем, не обошлось и без мелких казусов: как и раньше, враги и союзники, особенно в мертвом виде, проваливаются сквозь полы, потолки и стены, а летящие в небе самолеты не всегда отбрасывают на землю тени. Но это все – мелочи, которые даже не всегда удается заметить и без которых не обходится ни одна игра. Так сказать, издержки производства.

На мой взгляд, большинство уровней немного уменьшилось в размерах, что заставляет вступать в более тесный контакт с противником. Ввиду вышеупомянутого сокращения игровых площадей разработчики уделили немало внимания разным мелким деталям. Чего только стоят игрушечная лошадка и другие детские игрушки, разбросанные у камина в разрушенной усадьбе. Как по мне, так очень даже символично.

Особенно порадовали развалины Харькова. Вывески написаны на вполне приличном русском, да и здание вокзала, площадь, памятник Ильичу, как из старых фильмов про войну. Вот только в одном месте прокололись дизайнеры Infinity Ward: памятник вождю мирового пролетариата абсолютно не соответствует совковым канонам – Ильич без кепки, без бородки, до неприличия пышнотел и, что самое главное, указывает



в светлое будущее не всей ладонью, а только указательным пальцем. Хорошо хоть не средним. Ну, что здесь поделаешь, не русские люди игру делали, и все тут. Второй обнаруженный памятник мне так и не удалось классифицировать: поза – пушкинская, рожа – неизвестного происхождения.

А умело вставленные скриптовые сценки создают нужную атмосферу и вводят игрока в курс дела.

Ум за разум

Честно говоря, особых изменений в плане эволюции искусственного интеллекта не произошло. Противники прут толпами на игрока и такими же толпами отправляются к черту на кулички. Однако теперь фрицы еще и ловко прячутся в укрытиях и за углами, периодически оттуда постреливая. Но, как правило, враги прячутся только с одной единственной целью –

высунуться и получить пулю в лоб. Хлопцы из Infinity Ward основательно доработали скрипты, отвечающие за поведение бойцов, и теперь прохождение уровней еще больше напоминает настоящие боевые действия, а не хаотическую беготню со стрельбой. Более того, не совсем приятное впечатление от того, что вся война закручена вокруг действий игрока, которое местами возникало при прохождении Call of Duty, благополучно кануло в лету. Ну, или почти кануло. Игрок – не больше чем маленькая да удаленькая шестеренка в огромной машине войны.

Бег с препятствиями

Как и раньше, одной из самых сильных сторон в United Offensive являются погони на различных транспортных средствах, где игроку отводится роль стрелка. Не то чтобы такого никто раньше не делал (делали, еще





как делали), но здесь решающую роль сыграла та самая «кинематографичность» Call of Duty. Теперь прокатиться с ветерком придется почти в каждой из миссий. К счастью, патроны во время таких гонок не кончаются, и это позволяет палить во все, что движется, не думая об экономии боекомплекта. Исключение составляет разве что поездка в мотоциклетной коляске, когда приходится стрелять из имеющегося оружия.

Несомненно, самые запоминающиеся миссии такого плана – это смертельная регата на боевых катерах у берегов Сицилии и полет в британском бомбардировщике. Количество атакующих «Мессершмидтов» явно преувеличено, но в конце концов это просто игра. Как по мне, гонки на катерах – едва ли не самый трудный момент во всей шпиле.

И, конечно же, не обошлось без танковых батальонов. Битва

под Прохоровкой описана почти во всех военных учебниках, и разработчики явно не поленились разок-другой в них заглянуть. И никаких развалин, как раньше. Оперативное пространство для маневра, хорошая видимость, небольшая группа поддержки и куча противников, которых необходимо уничтожить. Из горящих танков с воплями выскакивают обжаренные пламенем экипажи... Ну, что тут сказать? Красота, да и только!

Дорогами войны

Call of Duty: United Offensive имеет общую протяженность в 13 миссий, поделенных на три кампании – за американцев, за англичан и за русских.

Кампания за американцев посвящена операциям американских десантников в Бельгии. Бравые солдаты стреляют, пререкаются с офицерами, шутки шутят и рассказывают

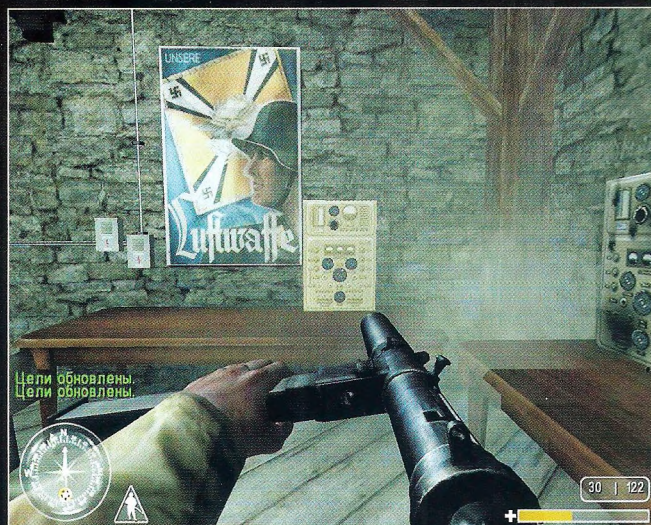


друг другу о том, кто и что себе отморозил. А в перерывах между этими, безусловно, очень важными занятиями они снисходят до того, чтобы немного повоевать. После того, как ценой неимоверных усилий (со стороны игрока, разумеется) они отбивают атаку превосходящих их по силам немцев, десантники под пафосный спич командира начинают распивать трофейное шампанское, которое они прихватили по дороге. Эх, знали бы в Infinity Ward, каково это – пить ледяное шампанское на морозе... Впрочем, в Бельгии климат наверняка помягче, так что, в принципе, шампусик должен идти нормально.

Во второй кампании игроку предстоит побывать в шкуре британского спецназовца и заниматься диверсионной деятельностью на территории Сицилии. Среди достопримечательностей этой кампании – возмож-

ность собственноручно заминировать, а затем подорвать мост вместе с проходящим по нему поездом, или взорвать маяк, предварительно полюбовавшись шикарным видом. Правда, глазеть на теплое море придется совсем недолго – не за этим мы сюда пришли. Так вот, чтобы корабли союзников могли подойти вплотную к побережью, необходимо нейтрализовать немецкую береговую артиллерию, надежно укрытую в бункерах. А потом надо рвать когти из цитадели немцев сначала на мотоцикле, а затем спастись от погони на военном катере.

Завершает игру кампания за русских, самая длинная и самая сложная. Культурная программа проста: выбить немецко-фашистских захватчиков с СССР-ской земли. Игроку придется пережить масштабные сражения за Харьков, принять участие в той самой танковой





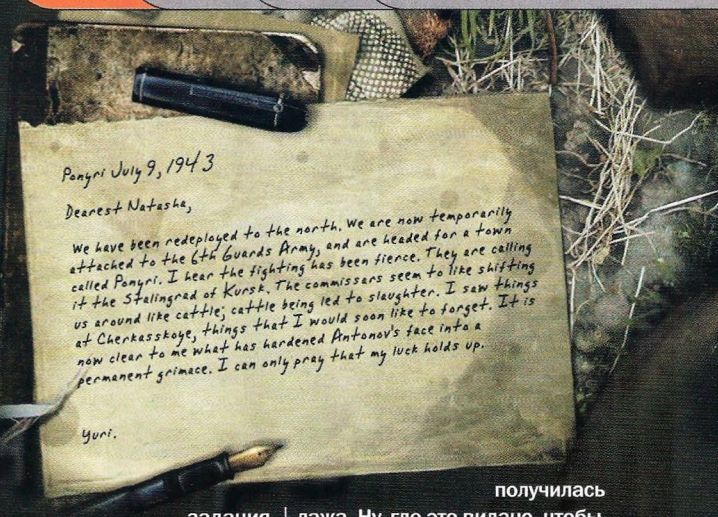
битве под Прохоровкой и даже пострелять из зенитки по немецким бомбардировщикам.

Конечно, очутившись в самом центре грандиозного сражения, обычно по сторонам смотреть некогда, но все же иногда удастся заметить маленькие шалости разработчиков: хоть уровни и кажутся огромными, но, как уже говорилось, на самом деле это не так. В некоторых местах на порядочном расстоянии можно заметить группы немцев, отстреливающихся от наших солдат. Однако если открыть по ним огонь, то результат заставит улыбнуться – можно палить хоть до посинения и истратить все патроны, но немцы будут живее всех живых. Вот такие вот неинтерактивные декорации расположены по периметру уровней. Хотя вообще-то не стоит особо глазеть по сторонам, а то можно запросто и гранатой в лоб получить.

Арсенал

Из нового оружия, появившегося в United Offensive, в первую очередь стоит отметить переносные и стационарные станковые пулеметы, причем у станковых боекомплект неограничен. В этом есть как свои плюсы, так и минусы, особенно в многопользовательской игре. Станковые пулеметы перед использованием необходимо установить на сошку, а затем уже начинать палить во все, что подозрительно шевелится. Однако всего лишь одна снайперская винтовка может доставить пулеметчику целую кучу неприятностей. Из арсенала также исчезли некоторые стволы из оригинального Call of Duty, уж слишком упрощавшие жизнь игрокам.

Зато теперь почти во всех миссиях придется побывать и снайпером, и стрелком, и автоматчиком, и сапером –



задания сменяются с невероятной быстротой. В некоторых случаях можно протаскать оружие из одной миссии в другую. В рамках одной и той же кампании, разумеется.

И звуки тысячи орудий

Звуковой ряд весьма насыщен, но особой смысловой нагрузки звук в себе не несет. При перемещении по карте источники звука не прыгают из одной колонки в другую, как это обычно бывает в играх с не совсем трехмерным звуком. Единственное, что вызывает небольшие нарекания, так это взрывы и другие очень громкие шумы: звук хрипит, как это обычно бывает при проигрывании ненормализованного MP3-файла. Что это такое и кто виноват – разработчики или наши умельцы – покажет только официальная локализация от 1С.

Речь англоязычных персонажей звучит четко и понятно, а вот с русскими, как всегда,

получилась

лажа. Ну, где это видано, чтобы простые русские орали Go, go, go! или Fire at will! абсолютно без акцента? И хотя к работам над игрой привлекались эксперты в области военной истории и вооружения (см. титры), с патриотизмом советских солдат у Infinity Ward вышла нескладуха. Даже банальный крик «ура» отсутствует. Хотя что с них спросу, басурманов неотесанных? Откуда они могут знать такие подробности? Ладно, в общем, проехали.

The end

Итак, хорошая игра обзавелась достойным продолжением. И это просто не может не радовать. Но, с другой стороны, на среднем уровне сложности United Offensive проходится примерно за один вечер, максимум – за два, и то если тупить по-черному. А в общем и целом, все просто замечательно.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Октябрьские абзацы



Трасса 66

Жанр: аркадные гонки
Системные требования:

Pentium II 350 МГц, 32 Мб,
8 Мб 3D Video

Весьма неплохие гонки по просторам США. Интересные трассы, огромное количество автомобилей самых разных марок и классов, множество игровых режимов – что еще нужно настоящему гонщику?

F/A-18: операция «Освобождение Ирака»

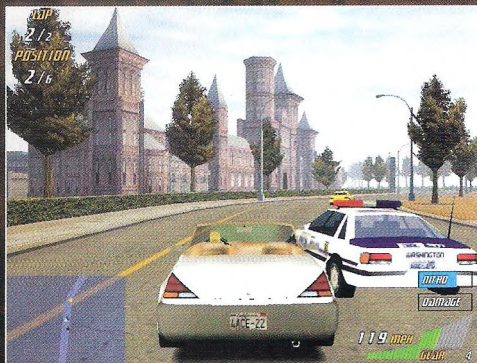
Жанр: авиасимулятор

Системные требования:

Pentium III 600 МГц, 128 Мб,
32 Мб 3D Video



Ну какая, блин, у Хусейна была авиация? Несколько десятков старых советских МИГов и другого морально устаревшего добра.... И вот с этими летающими корыта-



«Братья-Пилоты: Олимпиада»

Жанр: аркада

Системные требования:

Pentium II 266 МГц, 64 Мб,
8 Мб 3D Video

Веселые мини-аркады на олимпийскую тематику в исполнении Шефа и Коллеги – это всегда весело и забавно. Но не рассчитывайте, что все будет слишком просто. Да, все гениальное – просто, но не совсем. Одним словом, дело Yetisports живет в каждом доме и в каждом офисе, живет и побеждает.

Пятый чародей

Жанр: adventure

Системные требования:

Pentium II 400 МГц, 128 Мб,
16 Мб 3D Video



ми игроку придется сразиться в небе над Ираком. Реальная техника, реальные боевые ситуации. И к тому же территория Ирака аккуратно воссоздана с применением данных аэрофотосъемки соответствующих районов.

Те, кому покажется мало стандартных миссий, могут воспользоваться услугами встроенного редактора.



Классическое приключение с элементами RPG. Ученик мага в силу целой кучи обстоятельств становится еще одним спасателем вселенной от Зла. В меру интересный сюжет, содержательные диалоги, пошаговый бой и неплохой арсенал заклинаний способны надолго приковать к мониторам всех любителей игр подобного рода.

Мумми-тролли: Таинственный гость

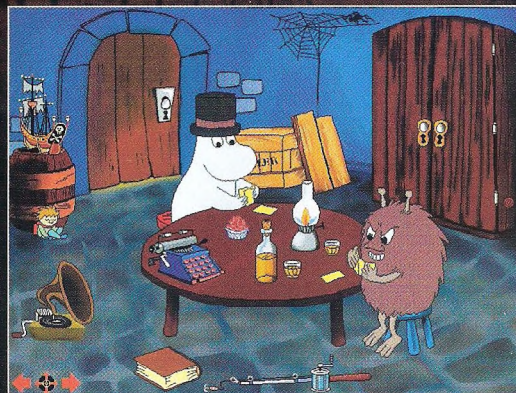
Жанр: обучающая, для детей

Системные требования:

Pentium I 166 МГц, 32 Мб,
2 Мб Video

Уважаемые родители! Не проходите мимо! Если вы не знаете, как начать приобщать свое чадо к знаниям, научить его всему доброму, светлomu и хорошему, эта игра – именно для вас и ваших детей.

Произведения Туве Янссон, детской писательницы из Швеции, вот уже полвека радуют детей всего мира. Милые и обаятельные герои Мумми-тролли стали друзьями миллионов девочек и мальчишек, а сегодня они перебрались и на компьютеры.

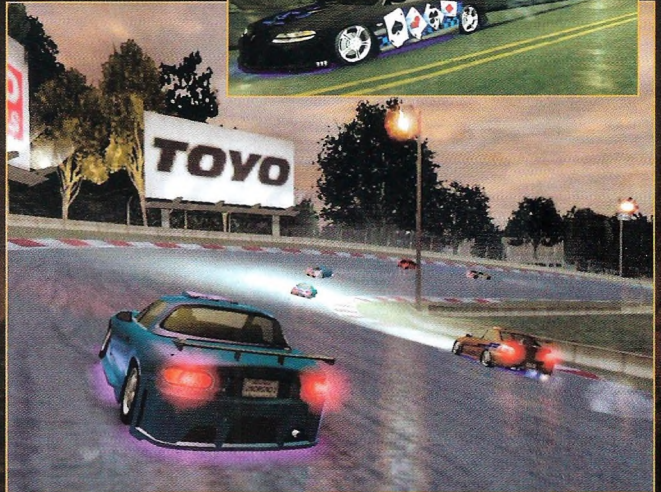


Самые ожидаемые хиты: аркадный NFS 2, очередная BOB Pacific Fighters, вариации на тему CS - SWAT 4, и, конечно же, Dungeon Siege II. Любуемся и ждем!

Dungeon Siege II



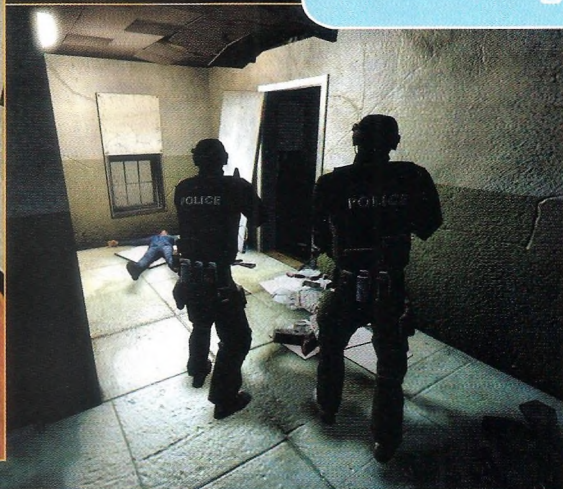
Need for Speed 2



Pacific Fighters



SWAT4



Название:

Stronghold 2

Жанр: RTS

Разработчик:

Firefly Studios

Издатель:

Take 2 Interactive

Мультиплеер:

LAN и интернет

Дата выхода:

март 2005 года

FIREFLY STUDIOS'
STRONGHOLD 2**Май 1415 года.
Где-то недалеко
от Лондона...**

Мне как знатному лорду средневековья всегда приятно порулить своим замком. В этом заключается смысл моей жизни: здесь построим виселицу, там поставим памятник, а во-о-он там, на пригорке, – церквушку... Глядь, а люди уже всем довольны и даже работают веселее (не зря виселица стоит на самом видном месте!). За такую возможность мы не раз сказали «THX!» компании Firefly Studios, которая вслед за отличной осадной стратегией Stronghold выпустила еще более продвинутой и интересную Stronghold: Crusader. Тогда, после выхода «Крестоносца», я сразу сказал: на продолжение, то есть аддон, игра не то чтобы тянет, а очень даже сильно тянет. А вот на вторую версию Stronghold, как нам преподнесли SC, – никак. И создается такое впечатление, что меня кто-то услышал там, наверху, и Firefly засели за реальную вторую часть игры, которая действительно потянет на хорошее продолжение крепко сбитой осадной RTS с элементами экономики.

Good morning, Sire!

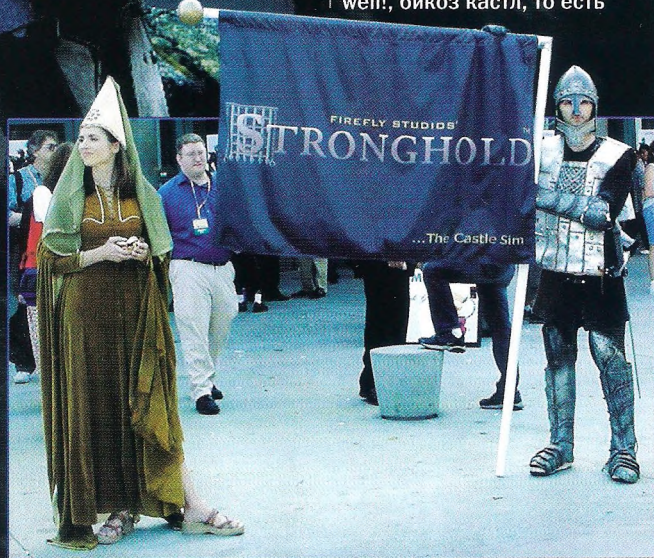
Если у вас было тяжелое детство и вы не знаете, что такое Stronghold, то мы вам ничем помочь не можем. Другое дело, если вы всего лишь не в курсе, что такое Stronghold. В таком случае мы думаем, что вас пора застрелить. Ведь вы пропустили одну из самых прикольных осад-

ных стратегий (одну из двух), а без этого просто нельзя жить! Поэтому, чтобы не тратить патроны, будем исправлять ситуацию.

Итак, вы – лорд своего собственного замка. Ваша задача – развить замок (или сначала его построить, а потом уже развивать), добываясь тех или иных mission objectives. При этом вам постоянно будут мешать жить болезни, враги, шатающиеся по округе, и отсутствие денег и ресурсов. И со всеми этими проблемами нужно разбираться оперативно, пока жители, недовольные постоянными войнами, голодом и чумой, не разбегутся в другие замки, более процветающие.

В первой игре и в ее продолжении было три вида заданий – оборона, когда нужно было построить доста-

Причем во всех миссиях и кампаниях строить замок обычно нужно было с нуля, потому что... Просто потому что. И всякий раз, переходя на следующий уровень, выстраданный (а на некоторых уровнях с кровью отбитый у врага) замок приходилось забыть и строить новый, причем с самого начала. Но теперь – нет! Теперь – ого-го! Теперь – ура! Теперь – банзай! Stronghold 2 выходит под девизом Build your castle well!, бикоз кастл, то есть



точно войск и стен, чтобы отбить постоянные нападки врага; нападение, когда нужно было взять чужой замок; экономические миссии, где нужно было добиться определенных успехов в производстве пищи, добыче ресурсов, производстве оружия или других предметов первой средневековой необходимости, ну, типа эля.

«потому что замок», который мы собираемся строить, будет переходить из миссии в миссию, где его придется только улучшать и модифицировать под новые потребности и задачи очередной миссии.

Off to the mud!

А замок теперь надо строить не только так, чтобы все было очень оптимально



и удобно (и защищено!), но и красиво. А то мало ли, позовешь приятеля показать замок, скажешь: тут у меня конюшня, тут хлебопекарни (15 штук), тут Трактиръ, а вот свинки бегают – мы их вскармливаем просто для красоты. А он вдруг посмотрит на замок сбоку и ка-а-а заметит, что у вас мусор по углам лежит! Ведь Stronghold 2 будет сделан в полном 3D (трехмерный движок Firefly разработали сами), и его экономическая модель включает в себя пищевые отходы, а также все, что к этому прилагается.

Ну, вонь к отходам, валяющимся по углам замка, прилагаться не будет – пока еще генераторы вони к компа не цепляют, но полчища крыс, привлеченные бесхозными объедками, будут периодически наваливаться на вашу крепость, разнося повсюду болезни и смерть. Так что придется позаботиться и об уничтожении грызунов. Крысы будут (по обещаниям разработчиков) не то что похожи на реальных, а просто реальные, которые реально будут бегать по домам и разносить заразу. От «совсем самых реальных крыс» они будут отличаться только тем, что вас лично заразить не смогут. Во всем остальном не только крысы, но и все твари и люди, населяющие мир Stronghold 2, будут настолько детально проработаны (как внешне, так и по своему поведению), что эффект присутствия будет стопроцентный.

Bandits are operating near the castle, Your Lordship!

Для разнообразия количество боевых юнитов будет увеличено до 24, а типов строений – до 140 (!). Еще не известно, для чего они будут предназначены, но исходя из той информации, что в игре будет немало новых производственных цепочек, производить нам придется не только пару видов еды, несколько видов оружия и осадных орудий, но и что-то еще. Перемены коснутся многих аспектов игры. Что из игры пропадет – пока тоже не известно, но известно, что осадная техника точно останется. Более того, она станет единственным средством, с помощью которого можно будет сокрушить вражьи стены – обычные юниты теперь не смогут пробить даже мало-мальски каменную стену. Да, это шаг навстречу реализму. А то что это за безобразие? Вот подошел детина с дубиной к стене и давай по ней колбасить своим дрыном, стена потихоньку начинает проседать... Теперь такого не будет, и детина может хоть полгода долбать дровенякой по стене – толку от этого не будет никакого. Может, только достучится до того, что ему на голову выльют тазик кипящей смолы.

С ростом количества доступных юнитов пришлось разработчикам попотеть и над тем, чтобы их число на поле боя не ограничивалось жалкими полтора сотнями, доступными ранее. Теперь в игре с новым графическим движком на экране одновременно сможет нахо-

диться до тысячи юнитов. И ясное дело, что с тысячей юнитов не получится управляться так же легко, как с сотней. Поэтому для войск под нашим командованием сделают доступными несколько вариантов построений, и командовать можно будет, как и в прошлой версии, группами, но построенными по последней средневековой моде – «свиньей», «колонной», а то и гиперсовременным «клином».

В том, что касается обороны замка, также сделано несколько улучшений. Явно насмотревшись гилливудовских киней про хоббитов и прочих боромиров, англичане в поте лица (причем никто не знает, от чего именно они потели) засели за воссоздание отдельных приемов обороны. Например, как это было реализовано в последней части трилогии про властелина и его колдца, в замке можно будет сделать несколько колец (сорри за повтор) обороны (чем мы, честно говоря, занимались в Crusader и без помощи разработчиков). Одно и очень существенное отличие от старой версии игры состоит в том, что после прорыва первой линии спешно отводить войска за стены придется не руками, а просто заблаговременно дав команду, куда и когда отступать. Здесь нас явно ожидают глюки AI, который наверняка забудет закрыть ворота, когда враги подойдут слишком близко, или, наоборот, закроет ворота еще до того, как наши юниты спрячутся в недра крепости. Но, может быть, разработчики все-таки напишут эти скрипты без глюков.

We are almost out of food, Sire!

Замок придется делать продуманно. В первых Stronghold-ах можно было раскидать жилые дома по всей территории карты – главное, чтобы враг их не уничтожил. В то же время рабочие постройки приходилось располагать поближе к хранилищу, для того чтобы работники могли быстро добыть необходимое сырье и так же быстро отнести готовую продукцию туда, где ей полагается быть. А добычу сырья (камня, нефти, дерева), а также производство еды приходилось обустраивать там, где имеются подходящие условия. После этого нужно было только построить где-то рядом пару церквей, отрегулировать налоги и поставку еды – и получать деньги в казну. Теперь же деньги из раскиданных по всей карте домов собственноручно собирают сборщики податей, которые ходят, как откормленные коты: медленно и с уверенностью в собственном превосходстве над всем миром. Так что придется теперь еще и дома размещать не как попало, а по районам, чтоб сборщик налогов не умер от старости, добываясь из одного дома в другой.

We are victorious, Sire!

Наобещали нам много, а доказательств того, что работа идет, – децл. Всего два скрина и немного инфы о том, что игра действительно выйдет. Так что остается сидеть и ждать. Ждем-с.

Max Pagan

Название: FlatOut

Жанр: аркадная гонка

Издатель: Empire Interactive Ltd

Разработчик: Bugbear

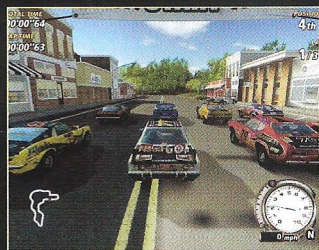
Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 4 Гб свободного места на винте

Мультиплеер: до 8 человек

Дата выхода: ноябрь 2004 года

Сайт игры: www.flatoutgame.com

ВЕРНИТЕ НАМ CARMAGEDDON!



Ренессанс racing-a

М-м-да, теперь игроделов пивом не пои, лишь дай сделать автосим. На протяжении прошлого года я написал не более четырех статей, посвященных одному из самых популярных жанров – racing-у, а за последний месяц мне уже в двадцать пятый раз придется садиться за написание статьи о событиях, в которых принимают участие четыре колеса и вращающаяся в руках баранка. На этот раз, дорогие мои читатели, хочу предоставить вашему вниманию игру FlatOut, разрабатываемую финской студией Bugbear.

Как видим, на фундаменте, заложенном Destruction Derby еще в 1995 году, после выхо-

да в мир сиквела уже давненько не велись строительные работы. В недалеком прошлом эстафету строительства перенимали Demolition Racer и, конечно же, Smash Up Derby, но им так и не удалось построить что-нибудь действительно яркое и запоминающееся. Отложив мастерок с кирпичами в сторону и подогнав кран с бетонными блоками, ребята из Bugbear начали возводить что-то свое...

Как и большинство новинок в этом жанре, FlatOut будет наделен полноценным сюжетом с главными героями и различными заданиями. Уже сейчас известно, что в перерывах

между заездами нам предстоит изучить игровой мир на своих двоих с видом от третьего лица. В экскурсию входят прогулка по барам и гаражам, а также теплые беседы с NPC, после которых мы получаем некую информацию или же новое задание. В своем гараже мы сможем ремонтировать или совершенствовать нашу машину. Кстати, о железных конях: в игре их количество не будет превышать 16-ти, и каждый из них – это плод большого воображения игроделов. То есть реальные машины в игре напрочь отсутствуют, что, как по мне, вовсе не портит игру.

Самой собой, главным режимом игры будут гонки на выжи-

вание, где наша задача – во что бы то ни стало пересечь финишную прямую первыми. Сделать это было бы проще простого, если бы в игру опять не вступило это назойливое «НО». Кроме нас, на трассе будет присутствовать еще семь гонщиков, которые, как ни странно, тоже всеми силами пытаются добраться до финиша первыми. Этим обезбашенным гонщикам плевать на все, и они готовы к тому, что на финишной прямой от их железного коня останутся лишь копыта. Выжить в этой борьбе будет задачей не из легких, так как разработчики обещают нам просто-таки чудовой AI соперника, который поможет ему не только



столкнуть вас с трассы, но и самого себя по ошибке отправить в кювет.

Мечты сбываются

Кому в наше время нужна синица в руках? Да почти всем разработчикам компьютерных игр. Зачем изобретать велосипед (в нашем случае дельтаплан), чтобы поймать этого заветного журавля и, сделав из него жаркое, накормить всю студию? Правильно, незачем. Лучше откормить эту маленькую синичку старыми, как свет, шаблонами по созданию игр до размеров журавля и питать надежду, что это нечто журавлеобразное. Но как бы там ни было, всегда найдутся либо слишком самоуверенные, либо чрезмерно глупые, а то и вовсе вегетарианцы, которые все же попытаются приручить птичку, в размерах значительно превосходящую синицу...

Игра создается на движке, использованном девелоперами в Rally Trophy еще в далеком 2000 году, но Bugbear успела хорошенько «поиздеваться» как над графической, так и над физической моделью движка. Высокой детализации картинок, выводимых на экран, думаю, позавидует не одна студия игроделов нашего времени, а физическая модель движка может спокойно тягаться с такими гигантами, как Кармак или Source. Одна фраза «3000 разрушаемых объектов

на каждой из сорока пяти карт» кричит сама за себя не своим голосом. Система столкновения нашей машины с оппонентами или же с элементами ландшафта не может оставить нас равнодушными к этой игре: заборы, разлетающиеся в щепки; ломающиеся столбы электропередач с проводами, повисшими в воздухе и разбрасывающими искры во все стороны; бампер, отвалившийся у кого-то из противников и застрявший где-то в районе передней ходовой и мешающий нам, как кость в горле... Все это и многое другое должно оставить просто-таки незабываемое впечатление. Bugbear позарились на мечту, которую по сегодняшний день ни одна студия игроделов не смогла осуществить.

Помимо этого, финские девелоперы решили сделать то, что в свое время удалось реа-

лизовать

Raven Software в Soldier of Fortune 2: Double Helix – создать до 40 зон поражения персонажей. Проще говоря, машина будет разделена примерно на 40 деталей, каждая из которых наделена неким скрытым индикатором прочности, и при каждом столкновении она будет менять свой внешний вид, пока и вовсе не покинет своего владельца. Отвалившиеся детали, в свою очередь, не растворяются в воздухе мифическим образом, а станут причиной возникновения все новых и новых ДТП.

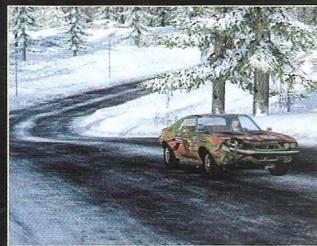
Как видим, основной акцент в игре делается на зрелищность и физику, то есть, говоря другими словами, ни о каком реальном симуляторе езды не может быть и речи. Да, конеч-

но, повреждения незамедлительно повлияют на управление машиной, но как бы там ни было, она все равно будет продвигаться дальше. В противном случае интерес к игре угас бы, не успев толком разгореться.

Не последнее слово...

Индийская мудрость гласит: «Не старайся получить без труда то, что другой получил за заслугам». В общем, будем надеяться, что у Bugbear все-таки заслуженно появится свой журавль, а мы получим все то удовольствие, которое сулят нам пока только обещания игроделов. Что ж, как говорит мой камрад, «пожужим – увидим». До Lich'a нам еще жевать и жевать, а вот до релиза FlatOut – как два пальца об асфальт... [А-А-А!!! Леша, не бей, я ведь про профессионализм, а не про весовую категорию =)]

Виталий «Blind» Полищук
blind_sniper@mail.ru



Название игры: Darkwatch:
Curse of the West
Жанр: FPS
Издатель: Sammy

Разработчик: Sammy Studios
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.darkwatch.com
Дата выхода:
март 2005 года



ВЫБРОСЬТЕ BLOOD RAYNE!



Давно это было. И не рядом. Скорее, даже совсем наоборот, вдалеке, на землях Америки, причем приблизительно на территории штата Нью-Мехико. Как известно из многочисленных вестернов, Дикий Запад, в особенности американо-мексиканская граница, всегда славился богатой урожайностью на разного рода грабителей и бандитов. Впрочем, не одними плохими парнями славна Америка, часто на ее землях встречаются и герои, считающие главной целью своей жизни уничтожить как можно большее число злодеев за максимально короткий срок. Причем несмотря на изрядное



превосходство в численности, бандиты чаще всего проигрывают. Победителям тоже, как правило, приходится не сладко. Они, тяжело раненные в последней дуэли, на загнанной лошади уезжают вдалеке, отвергая предложенное спасением от злодеев людьми вознаграждение. А главный герой нашей игры по имени Джерико Кросс (Jericho Cross) в накладе не останется. Почему? Да потому что он нечто среднее... Героический бандит.

Фигурой высшего пилотажа у бандитов Дикого Запада всегда считался захват едущего поезда с ценным грузом. Для этого, как правило, банда на лошадях, долго и бессмысленно стреляя из револьверов по ва-



гонам, движется параллельно рельсам, по которым идет паровоз. Затем один из них, обычно самый отчаянный головорез, цепляется своими передними конечностями за выступающие части последнего вагона, после чего перестает использовать лошадь в качестве опоры, оказываясь на борту состава. Далее он бежит по крыше, добывая охранников, которых совершенно случайно не задело более чем шальными пулями, и в конце концов попадает в отсек с самым ценным грузом. Завладев мешком с искомым хабаром, злой мужик выкидывает его своим подельникам, а потом и сам выпрыгивает на приготовленную лошадь. После



этого обычно вагон взрывают, и все сматываются в неизвестном направлении.

Именно такой трюк в очередной раз пытался провернуть Джерико Кросс... И ему бы это удалось, если бы не одно «но». Проникнув в поезд, Джерико обнаруживает, что вместо ценного груза вагоны битком набиты трупами. «Вот, черт! Не в тот вагон влез», — подумал Джерико и, зажав нос, чтобы не слышать ужасной вони, полез через весь состав в главное хранилище поезда. Распахнув дверь в ожидании увидеть несметные сокровища, Джерико обнаруживает гроб Лорда Вампиров. В тот же миг острые зубы вампира впиваются в героя, но Джерико удается вырваться



и прыгнуть с поезда. Увы, укусы не проходят бесследно, и наш простой американский парень превращается в полувампира.

Прознав об этом инциденте, организация Darkwatch, занимающаяся истреблением зла на земле, решает завербовать в свои ряды Джерику с целью остановить распространение вампиров и прочей нечисти. Ведь, как известно, лучший охотник на вампиров – это другой вампир. Выслушав предложение Darkwatch, Джерику соглашается помочь организации. Но делает он это не из корыстных побуждений, а из чувства мести, поскольку считает, что убив Лорда Вампиров, он успокоится и сможет избавиться от проклятья, наложенного на него...

Создавая Darkwatch: Curse of the West, Sammy Studios привнесла в игровой процесс достаточно много новшеств. Так, например, в игре введена система репутации. Ее суть заключается в том, что все NPC и враги запоминают совершенные вами поступки и на основании этого строят свое отношение к вам.

Если вы хотите стать лучшим другом всех NPC, то нужно следовать нескольким принципам. Во-первых, старайтесь не обижать тех людей, которые в вас не стреляли. Во-вторых, если в вас все же выстрелили, то стрелять в ответ нужно только в тех, кто на подмогу не вызовет кавалерию Соединенных Штатов или других представителей регулярных войск и полиции. В-третьих, внимательно выслушивайте жалобы мирных жителей и защищайте их от врагов. В этом случае NPC непременно разглядят в вашей бандитской физиономии лицо благородного героя и будут стараться помогать вам или добрым словом с подсаживают, где именно затаилась шайка монстров, или каким-нибудь полезным предметом. Но если вы по прибытии в город станете устраивать резню среди жителей, то за службу репутацию безжалостного убийцы. В этом случае NPC



будут относиться к вам, мягко говоря, настороженно. И если вы заметите, например, что стоит такой себе добрый с виду дяденька (что само по себе странно), подозрительно шваброй по газону возит, знайте: это все – неспроста! Стоит ему вас заметить, как он сразу испустит вопль «А-а! Маньяк вернулся!» и побежит бить тревогу. Такому надо на раннем этапе его акта гражданской бдительности заехать по голове, иначе сразу соберется громадная толпа врагов.

К слову, в Darkwatch большинство миссий проходит на территории, густо населенной противниками. В свою очередь, враги выстраивают тактику боевых действий также на основе вашей репутации, и в случае, если этот показатель отрицательный, они ведут себя более осторожно: окружают, используют в качестве укрытия особенности местности (кусты, камни, ущелья), обходят с флангов и отчаянно пытаются остаться в живых, одновременно лишив этого удовольствия вас. В то время как большинство игр жанра FPS повышают свою сложность за счет поднятия скорости реакции и меткости оппонентов на нечеловеческий уровень с одновременным зачением

во врагов адского уровня здоровья, разработчики Darkwatch хотят добиться этого за счет системы репутации и злостного искусственно интеллекта.



В Darkwatch противник будет использовать свое знание местности: каждая кочка сможет стать его прикрытием. Можно будет стоять посреди огромного поля и не знать, что в пяти метрах от вас притаилась дюжина кровожадных неприятелей.

Кроме того, под влиянием ваших решений будет меняться и сам сценарий игры. Впрочем, я полагаю, что речь здесь идет, скорее всего, о стандартных скриптовых развилках сюжета. Хотя, как знать... В игре существует масса секретных проходов, позиций для снайперов, секретных мест, благодаря чему у вас будут десятки возможностей заставить противника вра-
сплох и множество путей отступления. Все это не только поддержи-
вает

высокий темп действия, создавая ураганный FPS с примесью stealth-элементов, но и наверняка служит основанием для интересных сюжетных поворотов. Отличительной чертой любого шутера являются тонны оружия, и Darkwatch – не исключение. В арсенал нашего

борца со злом будут входить револьвер, дробовик, несколько ящиков коктейля Молотова и динамитных шашек, ружье с оптическим прицелом, ракетная пусковая установка и даже небольшая пушка. Помимо такого примитивного физического оружия, для борьбы с враждебными вампирами вам предоставят и более экзотическое оружие. Что оно собой представляет, разработчики пока держат в тайне.



Надо сказать, что одним из главных преимуществ Джерику являются его сверхъестественные вампирские способности. Среди анонсированных можно выделить, например, двойной прыжок (на манер Devil May Cry), позволяющий атаковать врагов сверху, или «зрение вампира», с помощью которого вы можете не только видеть скрытые предметы, но и регулировать масштаб прицела практически на любом оружии. Также главный герой сможет поглощать души умерших врагов, которые в игре выступают в роли денег. Посещая «магазин», можно потратить деньги на совершенствование оружия, а также физических (сила, здоровье, точность, скорость) и специфических способностей. Кроме того, в Darkwatch будут присутствовать и различные транспортные средства, а уже не говоря о лошади – неизменном атрибуте ковбоев всех вестернов.

Уровни в игре отсутствуют как вид. Весь мир представляет собой единую и неделимую систему. Гигантские локации будут загружаться во мгновение ока в тот момент, когда вы пересечете чекпойнт, прямо как в Halo.

О том, насколько в игре хороша графика, пока судить сложно... Но создатели обещают, что Darkwatch по зрелищности не уступит высокобюджетным голливудским блокбастерам.

Сейчас, конечно же, рано предсказывать дальнейшую судьбу этой игры, так как разработчики не балуют информацией, но надеюсь, ее ждет успех.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название: Mortyr 2: For Ever**Разработчик:** Mirage Interactive**Издатель:** Redback Sales**Жанр:** FPS**Системные требования:** P-4 2 ГГц, 1024 Мб, 128 Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.mortyr2.net**Дата выхода:** 27 октября 2004 года

Нет, если бы Mortyr 2 вышел хоть немного раньше Call of Duty: United Offensive, то игра воспринималась бы намного

интереснее. Но не сложилось. Все познается в сравнении. А сравнения с тем же Call of Duty или Medal of Honor она как раз и не выдерживает. Как ни странно, отстреливая немецко-фашистских захватчиков, очень часто возникает сильное deja-vu, что это не что иное, как еще один очередной адд-он к старику RtCW. Уж больно все примитивно и грубо. Во всяком случае, после ознакомления с демо-версией Mortyr 2 складывается именно такое впечатление.

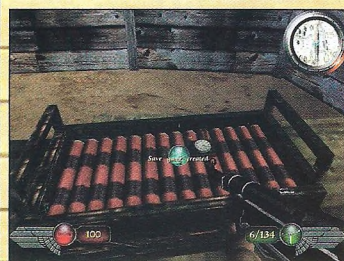
Итак, закачка, установка, одним словом, обычная редакционная рутина. Вот он, долгожданный момент истины, процесс, что называется, пошел, и винчестер, натужно скрипя пластинами, изо всех сил подталкивает дему в направлении оперативки. Так, вроде все нормально, эффекты – на максимум, а теперь можно и New Game.

Блин морской, ну почему же так долго? Заснуть ведь можно с такими темпами. И что же тут так тормозить может? Ладно, ждем-с...

О, наконец-то, не прошло и полгода! Ну что же, с виду, вроде, все относительно прилично, но что это за кислотные белочки по экрану скачут? А-а, это, оказывается, такие насекомые. Значит, тут война идет, снаряды рвутся, и тут же бабочки летают да жучки размером с кролика ползают? Срочно на выход – отключать насекомых в опциях настроек© игры. Вот так-то лучше. О, а вот и фраги! Патронов к пистолету мало, а ножом можно только в ж... железных банках ковыряться, но ничего, и не из таких передраг выпутывались. Так, вижу злых врагов. С автоматами. Ну зачем им эти «шмайсеры»? Мне оружие гораздо нужнее и важнее! Оп-па, что же это такое творится: я, значит, к ним и подоить не успел, а меня уже замочили? Ладно, quickload, или дубль два. Так, «шмайсер» добыт, валяющаяся неподалеку снайперская винтовка тоже подобрана. Все, теперь можно в бой. Но сначала – сохранить. Ой, кажется, я снова труп...

Грузимся (долго)... И что за здарсьте среди ночи? Опять убили! Так, надо что-то решать... Ах, вот где собака порылась: тут, видите ли, поле боя – самолеты бомбы скидывают, танки палят, пулеметы строчат. И если сохраниться в то время, когда на тебя падает бомба, то можно очень здорово влипнуть. Окопы тоже странные – залезать в них и вылезать из них можно только в специально отведенных для этого местах. Эх, ладно бы окопы, но холодный незакомплексованный шведский перец Свен Мортир, за которого нам предстоит играть, не может перепрыгнуть через заграждение, которое ему едва по колено! То есть благодаря таким простецким приемчикам разработчики нагло направляют действия игрока в нужное русло... Ладно, учтем. Хе-хе (© Sova ©), а кусты-то плоские, да и деревья тоже. Во всяком случае, они точно выглядят плоскими, как шутки... мои шутки, когда я встаю не с той ноги.

Так, немцев перебил, аптечки съел, патроны собрал, вроде, жизнь налаживается. Вот сейчас





задания выполняю, и все будет просто чудесно. Ага, вот так прямо и будет! Мало того, что ящик с динамитом нельзя ни выбросить, ни отложить в сторону, чтобы взяться за оружие, так еще за 5 секунд надо успеть смыться на приличное расстояние.

Не успел – грузись опять и снова. Нет, теперь я точно знаю, почему польские паштеты настолько противные. Потому что делать их не умеют.

Ладно, пушки с горем пополам уничтожил, с русскими по радио поговорил. Уж лучше бы я этого не делал: красноармейцы повесили еще одно задание: найти и уничтожить здоровенную пушку. Да елки-палки, вот же она, на холме, у всех на виду! Но подобраться к ней нереально: перекрестный огонь, доты с пулеметчиками, охрана и все дела. Эх, все-таки

графика в игре – это вчерашний день, если не позавчерашний...

По дороге встретил танк и ораву пехоты. Пехоту ликвидировал, танк попытался взорвать гранатами. Не вышло, то есть не успел: после второй гранаты получил по башке бомбой из пролетавшего поблизости самолета. Нет, это определенно начинает надоедать... Так,

посмотрим дальше. В игре есть четыре уровня сложности – легкий, аркадный, тяжелый и реалистичный. Я выбрал аркадный. Но что-то веселенькой стрельбы и быстрого прохождения не наблюдается. На легком уровне сложности тоже приходится совсем нелегко... Ввиду таких напрягов особого желания еще больше усложнять себе жизнь нет.

Сюжет прост, как и все неоригинальное: Свен Мортир aka Главный Герой со своим приятелем Ганнером сперли немецкий самолет и рванули на встречу с неким ученым, который работал на нацистов и может рассказать много чего интересного. Самолет сбивают за линией фронта, где почему-то идут жаркие бои. Бравые воики, не особенно впадая в панику, начинают прорываться через полчища врагов к светлomu будущему, коим предста-



вляется срыв планов третьего рейха. Это и есть весь сюжет. По ходу всего этого благородного дела в ушах Свена звучит возвышенная музыка, очень напоминающая совковые гимны и марши, слегка переделанные на новый лад. Музыка накладывается на неслабый звуковой ряд из взрывов, пулеметных очередей и прочих воплей. Так что получается настоящая какофония. Шутить по поводу слова «какофония» нет смысла – литературный редактор все равно отрежет лишнее подчистую.

Итак, что мы все-таки имеем? А ничего хорошего – еще один второсортный шутер со слабым сюжетом, заурядной графикой, непомерным аппетитом к ресурсам компьютера и неинтересным сетевым режимом. Я бы не очень рассчитывал на то, что финальная версия будет лишена хотя бы половины всех недоработок, нет, скорее даже наоборот. То есть все будет, как всегда.

Алексей Лешук
и его Злобная
Личина

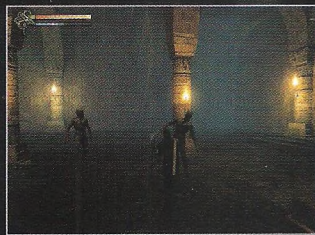


Название: Shade: Wrath of Angels
Разработчик: Black Element Software
Издатель: Cenega Publishing
Жанр: action/adventure

Системные требования: Pentium III 1 ГГц,
 256 Мб, 64 Мб 3D Video
Официальный сайт: www.shade-game.com
Дата выхода: октябрь 2004 года

SHADE

Wrath Of Angels



Нет, конечно, чехи могут и умеют делать лучшее в Европе, а может и во всем мире, пиво, пристойные машины и много чего другого, но только компьютерные игры в это «другое» пока не входят. Компания Cenega Publishing, не так давно при помощи UFO: Aftermatch испортившая многим геймерам настроение на много месяцев вперед, в очередной раз это доказала.

Неприятный осадок в душе остался, но жадные до денег чехи, лишенные каких-либо комплексов, предрассудков

и стыда с совестью, продолжают систематически выбрасывать на рынок всякие неподобства. До поры до времени такие второсортные игрушки просто-напросто нами игнорировались, но терпение лопнуло, и сейчас последует рассказ об одной такой поделке под названием Shade: Wrath of Angels, демо-версия которой недавно попала нам в руки.

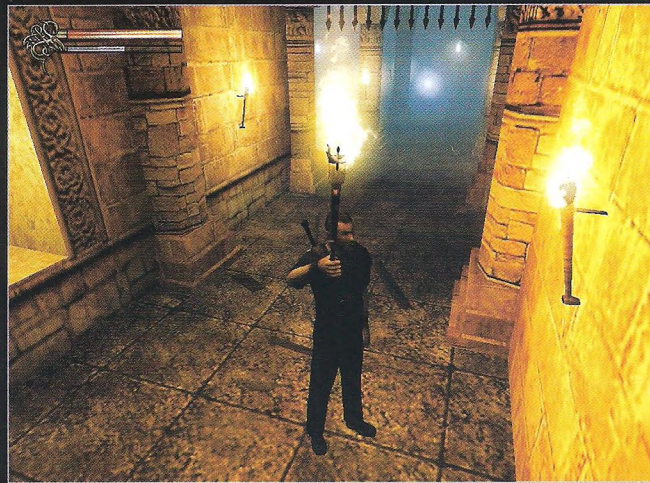
И сразу начались сюрпризы, но только не подумайте, что приятные. Демка защищена Starforce-подобной системой защиты от копирования, которая мигот отправилась мой ста-

рый и местами добрый Windows 98 в кому. Видать, самоомнение у чехов явно на высоте.

После запуска игры выяснилось, что ничего хорошего Shade собой не представляет. Графика хоть и может похвастаться более-менее приличными тенями, туманом и дру-

гими эффектами, убогие текстурки, кривая анимация и резиновая физика не оставляют никаких сомнений в том, что все навороты можно увидеть только в рекламных роликах Shade.

Но, наверное, лучше все-таки обо всем по порядку.





Сюжет банален и представляет собой не что иное, как совершенно безвкусный букет событий, полностью слизанных с игр, чуть более удачных, чем эта. Главный герой – худощавый и уже не молодой мужик, с каменной рожой и намеком на зачатки интеллекта, просыпается как-то утром и обнаруживает на тумбочке очень важное письмо от брата, которое он почему-то не прочитал вчера. В письме брат этого самого мужика просит встретить его в одном очень странном городе, расположенном в восточной Европе... Ну, этот умудренный жизнью пень сразу же хватается за большой и блестящий пистолет, предположительно 45-го калибра, после чего на всех парах несется спасать братальника. В итоге он (герой) попадает в серьезную передрыгу, то есть в некий параллельно-потусторонний мир с магией и чертовщиной, немного похожий на Средние века. Тут же перед его затуманенным взором появляется некий полупрозрачный дух

и начинает вещать, что влип мужик по самое «не балуясь», и теперь ему предстоит спасти всех и вся. И герой, по пути подхватив ничейный магический меч-кладенец, который излучает сияние, отправляется выполнять свою архиважную миссию. На его пути встанут злодеи, зомби, демоны и другие стандартные представители жанра action/adventure. К услугам главного героя будет небольшой и с точки зрения геймера обычный набор оружия – мечи, арбалеты, молоты, булавы, а также вышеупомянутый пистолет, который в условиях средневековой Европы или древнего Египта смотрится как белая ворона в стае черных лебедей. А еще в игре присутствует магия и телекинез. По ходу продвижения по абсолютно линейному сюжету герой обретет возможность превращаться в демона со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Впрочем, сам герой тоже обладает кучей сверхъестественных способностей. Прежде всего, он может ста-

новиться почти полностью прозрачным (но враги все же продолжают его видеть). Также герою присущ невероятный магнетизм – оружие к нему так и липнет. Меч, пистолет и другое навешенное на него оружие держится на теле, как приклеенное, без видимых признаков каких-либо креплений.

Самое мощное и полезное оружие в игре – тот самый магический меч-кладенец. Он так полезен хотя бы потому, что с его помощью можно восстанавливать жизнь. Выглядит это весьма живописно: герой заворачивает за угол и натывается на странную светящуюся лужу. С нажатием кнопки Use меч втыкается в эту самую лужу, и линия жизни начинает потихоньку восстанавливаться.

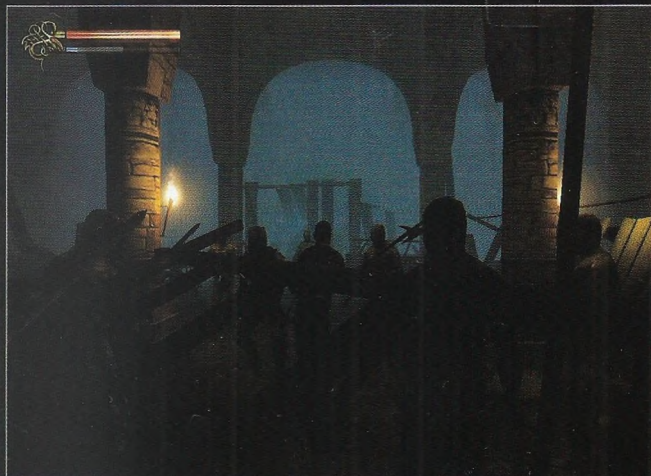
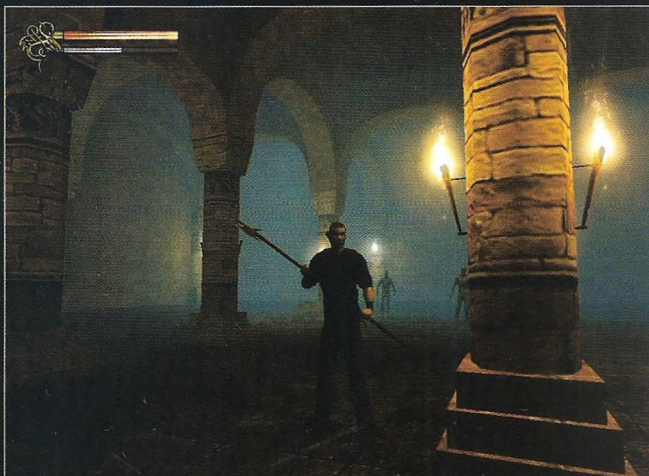
Помимо обычных ударов, исполняются и комбо. Полный же список спецударов можно увидеть, нажав клавишу F1. Кроме всего этого, на меч, по заявлениям разработчиков, можно навесить неизвестного рода апгрейды.

Итог вполне очевиден: под влиянием горячего огня и холодной стали зло будет побеждено, и в честь такого знаменательного события наверняка покажут финальный ролик.

И весь этот темный беспредел (скорее всего, игра будет очень темной, чтобы скрыть все проколы разработчиков) сопровождается жиденьким и невыразительным звуковым рядом. Все звуки кажутся ну уж очень искусственными, а голоса персонажей – неестественными. При загрузке игры после логотипа nVIDIA сразу же следует логотип CREATIVE, но он, к сожалению, никак не делает звук лучше.

Поскольку особой красоты в Shade: Wrath of Angels не наблюдается, то и тормозить, в принципе, нечему. Поэтому системные требования более чем умеренные. И это единственный, на мой взгляд, положительный момент в игре.

**Алексей Лещук
и его Злобная Личина**



ТУПОЕ МЯСО

Как ни странно, среди игр, чей размер не превышает и десятка метробайт, оказывается, есть и достойные индивидуумы, по гону

адреналина и ураганности геймплея не уступающие даже Фрогеру! Шутка. Но, братья (и сестры), описанный ниже Кримсонленд захватывает (по крайней мере, меня) похлеще,

чем даже «Квака» или «Анрыло». Без приколов! В данном обзоре мы с вами рассмотрим трех лучших представителей жанра 2D-аркад, вышедших из-под теплого крыла издате-

ля Reflexive Entertainment. Только не подумайте, что эта компания меня купила! Просто шпили эти действительно достойные. Тем более что я давно продан Ubi Soft!

Название: Crimsonland

Разработчик: 10tons Entertainment

Издатель: Reflexive Entertainment

Размер: 6,95 Мб

Скачать можно с:

<http://arcade.reflexive.com/downloadpopup.aspx?AID=9&CID=0>

Оценка: 12

Графика: 10

Геймплей: 12

Управление: 11

Озвучка: 11

Передать все, что происходит на экране, невозможно. Это просто нужно видеть... Знаете, как в том анекдоте, где, типа, спортивный комментатор говорит: «Шумахер тут такой вж-ж-ж-ж! Хаккинен берет и вж-ж-ж-ж тоже! А остальные!.. Да что я вам тут рассказываю, на это смотреть надо!»

Ну, представьте себе: вид сверху, зеленеет поле, и одинокий пехотинец по центру. И тут на него начинают валить монстры. Сначала их мало и ползут они, как паразитики, но потом меняют батарейку (как в той рекламе со слоником), и начинается ад. Они прут и прут, прут и прут, конца и края им не видно. Понеслась, так сказать! Все хотят добраться до главгера и вскрыть ему ложкой черепную коробку. Но чувак-то тоже не полный тормоз. Вот он и носится между этими зомбиями, алиэнами, пауками и прочими ящерами, нанося добро и причиняя радость всей этой дикой копошащейся массе. Кровища течет рекой, земли уже не видно – одни трупы, трупы на трупах в пару слоев... Красота-а-а-а! ©

А валить врага действительно есть чем – всего в игре присутствует около 40 видов разнокалиберного оружия, начиная с совершенно идиотской узишки, минуя несколько видов ракетометов, миниганов, дробовиков, и заканчивая совершенно ацкой ионной пушкой (Ion Cannon).

Нужно особо отметить тот факт, что физика полетов снарядов более чем отменная – у каждого оружия есть в этом плане свои особенности, как полезные, так и не очень. Да и баланс на уровне.

При этом из убитых противников выпадают различные бонусы – скажем, цепная молния, локальный ядерный взрыв (ацки ацкая хрень!), матрицевое замедление времени, увеличение силы оружия, «огненные патроны» и тому подобное.

Но и это еще не все. В шпиле есть и элементы РПГ. За каждого убитого монстра мы получаем поинты экспы. Отсюда вывод: хороший алиэн – мертвый алиэн. Набираем нужное количество – получаем уровень. Каждый левел ап дает нам специальное умение (перк), которое мы выбираем из списка доступных. Количество этих самых

перков немаленькое. Я специально не считал, но, поверьте, хватает. Причем попадают как банальные увеличения скорости перезарядки и выстрела, так и мощные: чума, например, которой можно заразить врагов, и пирокинез, который позволяет палить недругов на расстоянии.

Несмотря на небольшой размер игры, графика здесь довольно сильная. Особенный восторг вызывают взрывы, вспышки, всплески огня – это сделано на высшем уровне. Музыка нормальная, но обязательно выкачайте музыкальный адд-он – там она еще ярче.

В шпиле есть несколько режимов игры, кой-какие из них – секретные. Они, как и большая часть оружия и перков, постепенно открываются в процессе прохождения первого режима – квестов, коих всего 50.



Не нервнируйте меня! Мне уже негде закапывать трупы!

Народное творчество

После успешного выполнения всех заданий вы можете попытаться повторить свой подвиг на сверхацком уровне сложности. Но дело того стоит, потому что в конце будет подарок – довольно симпатичная осколочная волына, которая при некоторой практике значительно облегчает вам жизнь.

Также есть некое «Выживание» (Survival) – это большое мясо, которому тут воспевались оды, с применением всего того, что вы смогли открыть в квестах. Счет монстров идет не на десятки и даже не на сотни, а на тысячи. В Rush-е вы полюбому умрете. Реально. Но это «жизнь и смерть на время». Чем дольше вы продержитесь, тем рульнее. Ах да, все ваши резалты можно потом опубликовать на официальном сайте.

И еще одно. Игрушка платная. После скачки у вас будет лишь один час на оценку и всего десять квестовых уровней. Но мы слышали про людей, которые знают, кто такие варезники...

Короче, игрушка – шедевр! Такой дикой смеси тупого экшна и элементов РПГ еще не было. Качать всем!

PC

PS2
PlayStation 2**Название:** Swarm**Разработчик и издатель:** Reflexive Entertainment**Размер:** 9,45 Мб**Скачать можно с:**<http://arcade.reflexive.com/downloadpopup.aspx?AID=30&CID=0>**Оценка:** 10**Графика:** есть**Геймплей:** 10**Управление:** 9**Озвучка:** 7

SWARM

*И овцы целы, и волки сыты, и пастуху – вечная память!**Творчество тех же ребят*

Игрушка увлекательная, тут без вопросов. Правда, как только вы нажмете Exit, начисто забудете все, пережитое в ней. Это вам не «Кримсон», после которого еще пару часов люди носятся со зверской улыбкой и отрывают пойманных насекомым конечности и крылья, приговаривая: «Умри, несчастный лизард!»

Хе-хе. В общем, «Сварм» – это нечто, напоминающее старые добрые «Астероиды» (вообще-то только лишь наличием этих самых астероидов). Признаться честно, поначалу эти гадкие камешки заработали на мне больше всего фрагов.

Смысл шпили в том, чтоб летать по уровню и собирать специфические кристаллы, попутно кроша в капусту пеструю банду противников и облетая те самые нехорошие астерои-

ды. Также наблюдается большое количество оружия. Звук в игре какой-то никакой. Я через пять минут поставил свой любимый The Offspring.



Графика симпатюшная, но вот взрывам и вспышкам до «Кримса» далеко-о-о-о, как «Сталкеру» до ацкой мегаигры «Жабы». На ярмарке «Игроград» у нас на стенде их четыре диска валялось, пока Legion не придумал устроить суперконкурс, в котором можно было выиграть несколько замечательных суперпризов: «Жабы», «Жабы», «Жабы» или «Жабы». Игра разошлась довольно быстро.

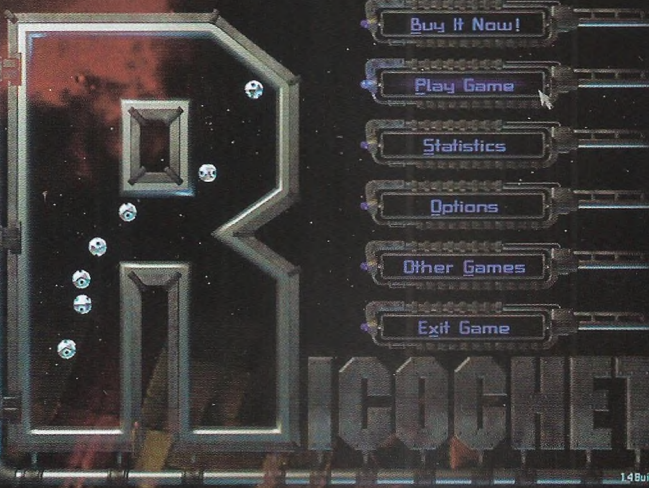
**Название:** Ricochet Xtreme**Разработчик и издатель:** Reflexive Entertainment**Размер:** 8,01 Мб**Скачать можно с:**<http://arcade.reflexive.com/downloadpopup.aspx?AID=29&CID=0>**Оценка:** 10

(как для арканоида)

Графика: аналогична!**Геймплей:** 10**Управление:** 10**Озвучка:** 8

Вы, наверное, решили, что я хорошенько приложился головой к заасфальтированной поверхности нашего города, раз пишу про арканойд. Не, приложиться-то я, конечно, приложился, но в эту ревьюшку он попал совершенно по другой причине. Просто ребята из «Рефлексива» выжали из идеи про арканоида столько... Ну, словно из вишневой косточки два литра вишневого джема. Графика, как ни странно, присутствует. Вполне неплохо, как для игры такого типа.

В общем, на этом можно было бы и закончить. Но, пожалуй, стоит отметить довольно качественную физику (а как красиво

*Если слишком долго играть в жизнь, можно даже выиграть.*

Я

двигается импровизированный корабик!), просто огромное количество бонусов и даже врагов, которые норовят сделать вам большую каку.

Так что если вы сидите на работе и занимаетесь исследованием внутренностей своего носа, то Ricochet – идеальная вещь, чтобы замочить время.

Вот, в общем, и все. На сегодняшнее ознакомление с мини-играми окончено. Как только найдем новые достойные игрушки, сразу напишем. Читайте «Шпиль!» и всегда будьте первыми!

Короче, Crimsonland da best, бывайте, и да придут с вами ветроулавливатели.

Tosin

khaj-tosin@rambler.ru

Название: Anacondas 3D

Разработчик: Sony

Издатель: Sony

Жанр: adventure/action

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: sonypictures.com/movies/anacondas/site/

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

5-

5

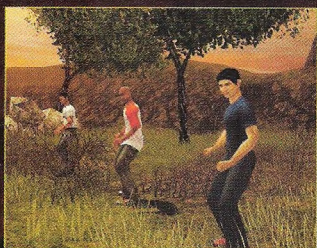
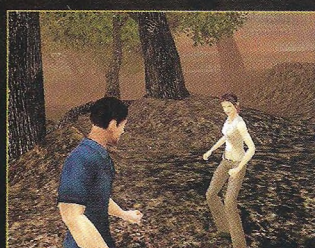
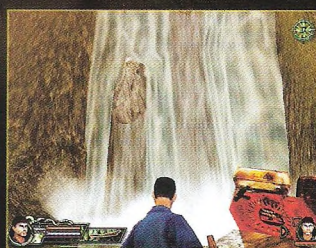
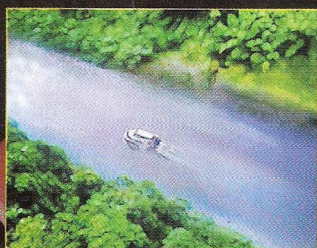
3-

6

7

ANACONDAS

THE HUNT FOR THE BLOOD ORCHID



Как и положено любой крупной и очень себя уважающей кинокомпанией, Sony в довесок к своему фильму «Анаконды: Охота за кровавой орхидеей» выпустила аж две игры. Первая – нечто похожее на экшен с претензиями на оригинальность и так далее, и flash-аркада, которая, как ни странно, намного лучше фильма и экшена.

вместе взятых. Если вы видели рекламный ролик фильма, то можете считать, что посмотрели весь фильм. О том, как кучка психологически неустойчивых «ботаников» сунулась, куда не надо и когда не надо и что из этого всего получилось, я рассказывать не буду. Потому что ничего хорошего у них не вышло, да и подобных фильмов, только со спецэффектами похуже, наше телевидение крутит немало. Ладно, не о фильме речь. Как я уже говорил, смотреть особо не на что. То же самое можно сказать и об игре, которая, между прочим, начисто слизана со сценария фильма. Для начала нужно собрать всю команду и уцелевшее снаряжение,

а потом уже начинать поход через джунгли Борнео.

Модели в игре угловатые, пейзажи серые, анимация кривая, интерактивности никакой. Звук предположительно из фильма. Речь четкая и внятная, а вот музыка немножко напрягает.

В игре не один и не два героя, а целая толпа общим количеством пять человек, и почти у каждого есть свои уникальные способности. Так, у одного товарища в арсенале имеется мачете, а у другого – рация, при помощи которой можно систематически связываться с «цивилизованным миром» и подолгу давить на жалость тем, кто имел достаточно ума, чтобы не соваться в джунгли. Самое интересное, что разработчики вовсе нахваливают огнестрельное оружие, но на самом деле гораздо проще сражаться всякими ножами-топорами-дубинками. Прицеливаться долго и неудобно, а так – подбежал к крокодилу и ну его дубиной по башке. Пара комбосов – и дело в шляпе. К тому же одним ударом можно запросто достать



не одного, а нескольких противников. Чудеса, да и только. Управлять можно любимым членом команды, а остальные в это время будут либо стоять столбом, либо хаотически бегать по локации.

Враги по большей части являются представителями местной флоры и фауны и издали выглядят очень плоско и неброско. А если смотреть на эти чудеса программизма вблизи, то... в общем, не рекомендуется этого делать, и точка.

Да и играть в эту игру вообще-то тоже не рекомендуется. Потому как на скорую руку сварганенный продукт без каких-либо явно выраженных преимуществ еще никогда не получал положительных отзывов.

Алексей Лешук
и его Злобная Lichina



Название: 18 Wheel of Steel – Pedal to the Metal
Разработчик: SCS Software
Издатель: ValuSoft
Жанр игры: симулятор «дальнобойщиков»
Системные требования: Pentium III 600 МГц, 256 Мб,
 32 Мб 3D Video
Официальный сайт: www.valu-soft.com/products/18wheelspedal.html

ОЦЕНКА: 7-
Графика: 6
Геймплей: 7-
Управление: 8
Звук: 6



Я, конечно, не особенно жалую всякие там гоночки да симуляторы, но на работе, как в армии, никто никого не спрашивает. Вернее, спрашивают, но только все время одно и то же – сделана работа или нет.

В итоге приходится... ну, вот как сейчас. Эх, лучше бы на этом месте была чья-то рекла-

чаются довольно низким качеством и, как следствие, низкой ценой: у них она не превышает 20 вечнозеленых американских денежных единиц.

На этот раз речь пойдет о еще одном симуляторе водилы железного 18-колесного монстра типа King of the Road с огромным прицепом.

Да, 18 Wheel of Steel – Pedal to the Metal слегка напоминает «Дальнобойщиков №3»,

Но придется. Во-первых, многотонный грузовик на скорости 70 миль в час еле плетется: скорость не чувствуется совсем. Система повреждений – проще не придумаешь: врезался в машину – соответствующая шкала чучок покраснела, влетел в столб – покраснела еще сильнее. А в игре есть такая важная штука, как дозаправка топливом. Данная процедура, впрочем,

доте про КАМАЗ на перекрестке: притормозить, посмотреть по сторонам, нет ли другого КАМАЗа поблизости, и если



ма. Короче, если бы да кабы, то грибы росли бы не только в лесу.

Так, с лирическим вступлением уже разобрались, пора излагать суть да дело. Компания ValuSoft является подразделением THQ и специализируется на выпуске низкобюджетных проектов. Понятное дело, что издаваемые ValuSoft игры отли-

но только тут все немного скромнее. Хотя идея та же.

Оказывается, это уже не первая часть бесконечного прогона по просторам великого и могучего USA. И, скорее всего, далеко не последняя. Pedal to the Metal – дело рук маленькой и почти бездарной команды SCS Software.

Для работы игра скромно требует Direct X 9.0, но, в принципе, может обойтись «прямым иксом» версии 8.1. Никаких красот и чудес нет. Даже если долго и упорно искать. Движок поддерживает самые необходимые эффекты и ничего больше. О физике и прочих радостях и упоминать не стоит.

как и процесс ремонта, носит чисто аркадный характер, но это даже к лучшему.

Как правило, приходится ездить наперегонки со временем, иногда объезжая неприятности. Все необходимое показано на карте. Проезд из пункта А, расположенного в Мемфисе, в пункт Б где-то посреди Сан-Франциско, в основном, обходится без приключений. И, несмотря на изрядное количество в разделе Controls всевозможных функций вроде клаксона, включения поворотных огней и прочего, на дороге правило только одно – нет никаких правил. Прямо как в старом анек-

нет, продолжить движение. Так и в Pedal to the Metal. Помимо карьеры водителя грузовика, можно попытаться освоить общественно полезные профессии оператора и босса транспортной компании. Но ездить из штата в штат, таская на буксире что-то тяжелое и взрывоопасное, намного веселее.

В общем и целом, 18 Wheel of Steel – Pedal to the Metal, как и следовало ожидать, прежде всего заинтересует владельцев слабых ПК. Им-то выбирать не приходится.

**Алексей Лещук
и его Злобная Личина**

Название: **The Political Machine**Разработчик: **Stardock**Издатель: **Ubisoft**Жанр: менеджер/симулятор
предвыборной кампании+стратегия

Системные требования:

P-3 600 МГц, 128 Мб,

32 Мб 3D Video

Официальный сайт:

www.politicalmachine.com

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

10

9

11+

8

6

5

41 1/2 Неделя,

или Записки серого кардинала от политики

Может, политика и грязное дело, но работа это непывная. Особенно если ею заниматься не постоянно, а периодически.

Так вот, что-то эти республиканцы вконец распустились: сначала они повысили налоги, сократили дотации, устроили в стране вполне правдоподобное подобие экономического кризиса, а сейчас еще и обещают, что все будет хорошо, то есть ОК. Ага, вот мы все дружно взяли и дружно поверили.

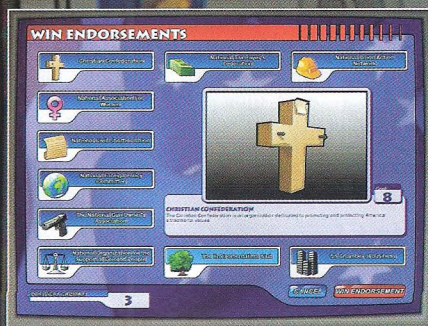
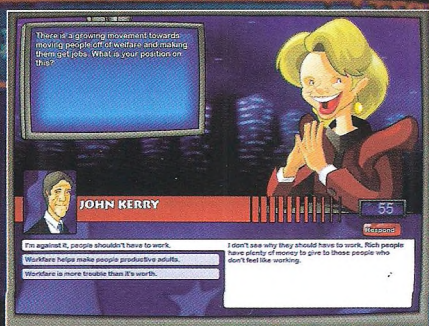
И пусть не орут, что теперешние демократы ни на что не годны. Чуть (животного происхождения)! Демократия умирает не из-за слабости закона, а из-за слабости демократов. Но мы не такие, мы покажем этим бывшим угнетателям рэпа и хип-хопа, что такое братство, равенство и свобода. Да, настоящая Демократия – это процесс, в ходе которого люди свободно выбирают козла отпущения. И как раз таким козлом станет новоизбранный американский президент. А наша задача заключается в том, чтобы в прези-

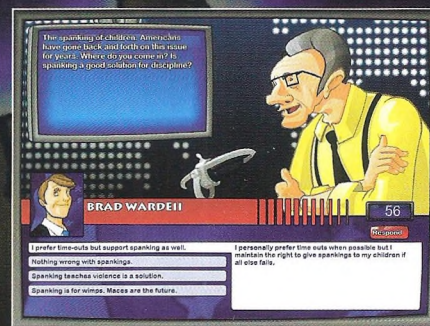
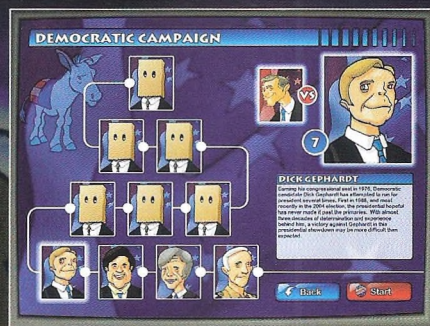
денты выбрали именно нашего подопечного.

Конечно, сейчас все могло быть по-другому. Могло быть значительно хуже, но и лучше тоже могло быть... Условия – самые разные: от войны до мира, от экономического, социального или какого еще кризиса до всеобщего благополучия, процветания и мира во всем мире. Хотя последнее нас мало интересует – когда на дворе стоит худой мир, то некуда девать хорошие бомбы... Сейчас ситуация вполне терпима – не слишком плохо, но и не ахти как хорошо.

То есть так себе, серединка на половинку. Радует только то, что мы с республиканцами – почти в равных условиях, то есть по уши в... предвыборной борьбе. Делаем приблизительно одно и то же, но добиваемся разного.

Ладно, хватит о политике, уж лучше о чем-то вечном, например, о Президенте. Такая замечательная страна, как эта, явно заслуживает гораздо лучшего правителя, чем нынешний. Наш подопечный в этой игре, он же Джон Керри, – тоже не огонь, но и не мальчик-колокольчик с НАТОвским звоном. Одно пло-





хо – запомнить, как зовут его главного менеджера, никак не может. Злобная Личина, просто Злобная Личина. Нет, не из Канзаса, нет, нет и еще раз нет. Почитайте мое досье еще разок, мистер кандидат на-красное-кресло-в-Белом-доме. Что, в западло читать? Верю, верю, с Терминатором играть в гольф намного приятней. А ведь пожмотился Арни: еще пара каких-то жалких миллионов, и я бы работал на него, а не на вас, мистер кандидат.

ОК, оставим эту тему, не время сейчас считать чужие баксы. Много бы я отдал, чтобы узнать, что замышляют эти неженки-республиканцы, да хорошо хоть ситуация, как в пословице, – третий кандидат был бы явно лишним. И хорошо, что его нету, но теоретически он мог бы участвовать во всем этом веселье. И тогда все давалось бы с еще большим трудом, чем сейчас.

За работу! Где карта? Всё, все внимание – на экран! Итак, перед нами – карта США, для удобства поделенная на штаты. Да отвлекитесь вы, наконец, от этих чертовых Гавайев, и не надо лая-ля про то, что делу время, а на Гавайи – щас. На карте в общих чертах обозначена текущая ситуация – вся полезная информация удобно расположена в различных менюшках и по краям экрана. Обратите внимание, что до выборов осталась 31 неделя, а у нас в половине штатов еще не ступала нога Буша. Хотя как раз это и есть very good. Хуже там, где он появлялся – рейтинг демократов намного ниже рейтинга республиканцев, и обойти их будет весьма непросто.

Деньги у нас есть, но потратить их на приобретение голосов мы не можем. Поэтому придется будоражить умы и кошельки электората, тем самым завое-

фонды, а также страдать всякой благотворительностью. Это серая масса любит, особенно средний класс. Голоса девушек, домохозяек и блондинок можно попробовать заполучить, включив в предвыборную программу что-нибудь сентиментальное. Например, проблему запрета/разрешения абортов. И не стоит забывать, что политическое влияние женщин в стране днем очень низкое.

В публичных выступлениях, помимо обещаний, можно и по-критиковать оппонента. Критика должна быть в меру конструктивной и объективной. Каждый претендент на казенный харч и вид из окна Белого дома характеризуется немалым количеством самых разных параметров, напрямую влияющих на его деятельность. Вот и критиковать нужно слабые стороны противника и не лезть в спор о тех вещах,

дидата и тем больше действий он может совершить за один ход.

Стоит отметить, что центральный терминал дает возможность эмулировать ход предвыборной кампании при самых разных обстоятельствах или даже просто прикинуть ход совершенно абстрактных событий, так, для общего развития.

И, наконец, самое главное – стремление к победе, вера в собственные силы. Не надо считать, что все мы – шестеренки политической машины, не надо считать, что это – менеджмент, а менеджмент, как известно, решает все. На самом деле это не больше чем гонка, еще более скоростная, чем «Формула 1». И пилот нашего демократического болида – это вы, мистер Керри. Все остальные – не больше чем команда поддержки, пит-стоп и так далее. И, пожалуйста, полегче на поворотах, мистер Керри, а то всякое



Так, ладно, вернемся к нашим оппонентам. Отдел аналитики, вы что, опять в StarCraft рубитесь? У-у, ленивцы, еще раз поймаю, и будете все на таможни считать. Не надо ворчать, все мы – одна команда, шестеренки в огромной машине большой политики. The Political Machine – так это, кажется, звучит по-вашему?

вывая его благосклонность. Можно существенно облегчить себе жизнь, основав штаб-квартиру своей партии, но это удовольствие стоит очень и очень недешево. Чтобы не так сильно транжирить бюджет, постоянно приходится довольствоваться полумерами – толкать речи по радио и ТВ, устраивать разного рода мероприятия, основывать

в которых он (чисто теоретически) разбирается лучше нас. То есть чтобы прийти прямою к победе, нужно действовать гибко. Но, как говорится, гибкая политика не может быть прямой по умолчанию. И запомните, из всех параметров самый важный – stamina. Чем больше stamina, тем сильнее приступы трудолюбия у того или иного кан-

бывает. Как говорят у нас в Одессе: «Из чего вы произошли, зависит от генетики, а чем станете – от политики». Но вам повезло, мистер Керри – в данный момент многое зависит от меня. Только не забывайте одного – долг платежом красен...

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Название: «Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли»
 Разработчик: PIPE Studio
 Издатель: 1C
 Официальный сайт серии игр: games.1c.ru/pilots
 Жанр: квест
 Системные требования: обостренное чувство юмора
 и комп с мышкой (обостренной)

Оценка: 10
 Графика: 10
 Геймплей: 10
 Звук: 11

Классические приключения не умирают!

Безусловно, первые части «Братьев-Пилотов» имели бешеный успех благодаря популярности персонажей. В идеальных условиях (и, скорее всего, на другой стороне Земли) это можно было бы превратить в приличную индустрию. Например, выпустить пилотов поохотиться на браконьеров на крошечном экранчике мобильного телефона, на экране пошире (GBA), а то и вообще посадить детективов в плоскую зеленую коробку. Кто знает, что еще можно было бы придумать...

Хех, все это – глупые фантазии. У нас (еще пока) не суме-



ли приделать хищную капиталистическую доилку к такому милому (все еще) бренду, поэтому на свет может появиться вот такая, ни на кого не похожая, малость придурковатая (за счет наивного и простого героизма) приключенка, нарисованная руками. Я приглядывался к персонажам – они не перестали быть самими собой (как это случилось с китайскими «Симпсонами»...). В общем, визуально точно все в порядке, даже

заднички вырисованы, почти как на бумаге, с излишними черточками и без ленивой «заливной рыбы».

К сожалению, фирменных фраз (а зря) в игре действительно мало (маловато!). Вспомнить хотя бы «Дело о Полосатом Слоне»... Некоторые из тамошних изречений смешили одним только истинно пилотским звуком, да и плотность их на единицу времени была побольше.

Сюжетная линия, которой бы вполне хватило на полноценный мульт, тут совершенно другая, но на пути к цели Пилоты кое-где воспользуются похожими



девайсами (шарометом или пальмой, к примеру) или решат задачу, вызывающую в памяти одну из своих подружек семилетней давности. Например, лесенка из ящиков, буйки или

китайская стена напоминают задачи из первой погони за Карбофосом. Стена, как, впрочем, и сейф в Полосатом Слоне, –



самая сложная пазловина, которую, внимательно пригля-



девшись, можно решить за десять минут. Важно только заставить себя приглядеться. Хотя в общем сюжет добротный



и не вызывает никаких нареканий.

Правда, как всегда, нам придется кого-то спасать – на этот раз голубых полоса-

тых слонов. Средством передвижения для пилотов наконец-то стал летательный аппарат с пропел-



лером – небольшой пухленький самолетик, который



по традиции разбивается, рухнув в российский сугроб. Если же проследить путь братьев к конечной цели – острову Тасмания, где злобный слонотучитель держит последнего представителя славного рода хоботастых полосатиков, выйдет замечательная, неблагоприятно длинная кривая, кривизна которой только подтверждает правило: не родись идиотом, а родись пилотом!

Кхе-кхе, рациональный путешественник никогда не встретит полоумного медведя и китайскую башню, утыканную картотечными подставками, никогда не пролезет зайцем в птичью клетку и уж точно не станет мучить спасенного во второй серии кота далеко-далеко за барьерным рифом, на той самой обратной стороне... Однако именно рациональный приключенец без труда решит все головоломки этой игры.

Ваш ход, коллега

О раздельном движении персонажей все уже давно забыли, не придется, значит, удивляться – параллельной анимации по вашей собственной воле тут нет, эта жутчайшая редкость происходит только по приказу главрежа – в скриптовых роликах. Посему пилоты в жизни (не в кино) обыкновенно ходят по очереди, как шахматные фигуры: один пошел – другой встал, жесткая походка. Задачи достойные, в меру ностальгические. Есть, конечно, поначалу пугающая полуаркадная стена в Китае, но и это чудо, реверансируя в сторону Полосатого Слона, происходит с пугающей быстротой – принцип ее работы вычисляется на счет «раз», на счет «два» Шеф уже забирается на верхотуру, а на «три» – втягивает туда своего дружбана. Задачи вообще все несложные, может быть, это и неплохо, учитывая теоретическую целевую аудиторию, которая, разумеется, гораздо шире, чем можно предположить. И все же папа «карапуза», если ему вздумается пойти в пилоты, обязан будет слегка стряхнуть свою солидность.

Почти везде в «Пилотах» можно понять логику действий до того, как задача будет решена, и даже порой

подивиться, что направление мысли дизайнера не уведет его слишком далеко от правдоподобия. «Пилоты 2D» (или «Пилоты 4» в инсталляторе, избегая путаницы с будущими «Пилотами 3D») – не сборник пазлов, слава богу, но также и не мозаика из аркад (чистых аркад тут всего четыре). Аркады вообще не просто продумать так, чтобы они оказались развлечением, а не только проверкой реакции. Имеется лишь одна серьезная заявка на соревнование эдкликеров, которая имеет место быть на одном из последних уровней (с бочками), а в остальных случаях аркады проходятся относительно спокойно.

Да, игра довольно простая, хотя длиннее предшественниц как минимум вдвое (она и занимает 2 CD). Но ведь и в них особой сложности не было – большинство экранов оставалось позади за четверть часа. Меня задела простота лишь одного пазла, в котором нужно составлять перепутанные вагоны и паровозы. Эта классическая задачка тут и задачей быть перестает: двигай себе и двигай, свободных мест предостаточно. Единственная «сложность» – вообще догадаться, что нужно делать и куда ткнуть, чтобы начать это делать.

Нужно заметить, что вторая половина игры изобилует не только арабскими видами острова Фиджи (налево от Австралийского континента), но и заметно более сложными, чем первая, задачами, когда неожиданно задействуется не только

«братская порука», но и сами персонажи как объекты. И это происходит именно в ту минуту, когда устаешь от монотонных передвижений пилотов туда-сюда и угадки, кому подбирать следующий предмет. Как раз поэтому

(и не только) австралийская часть игры заметно интереснее. Тут целых две подлодки (одна «снаружи», другая «внутри»), повернутая на экологии кенгуриха, уйма кокосов и туземных воинов, плюс несколько в меру (согласно жанру) изощренных заданий, в которых наконец-то забегают ваши серые клеточки. Забегают, но никуда не убегут.

* * *

Сюрпризов от третьих «Пилотов» я не ждал, зато и мрачных настроений по их поводу не разделяю. Для меня основное отличие игры от предшественниц – визуальное. Фирменного пилотского *hand*, а скорее даже *home-made*, тут не хватает: все картинки сделаны очень чисто и акку-

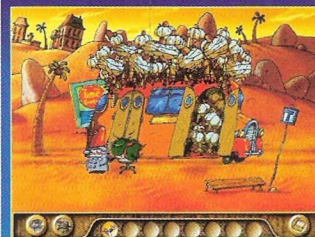
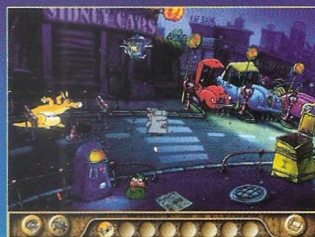
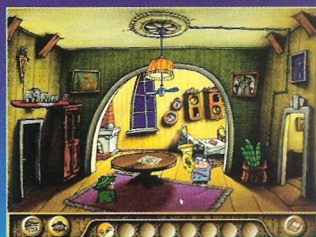
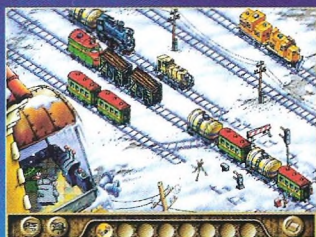
ратно, цветов много, баги нигде не бегают; но это, наверное, просто ностальгия по рисованной анимации, по мелким точкам, по «песку» и еще по воплям коллег «Твари!».

Все-таки отчаянно хочется хорошего мультфильма.

Вывод

Несмотря на минусы, игра действительно классная. Разработчикам удалось дать вторую жизнь старым друзьям, оставив их такими, какими они запомнились нам. И за это низкий поклон разработчикам. Вывод таков: играть!

Алексей Кутепов aka Alex



Название: Shadows Ops: Red Mercury**Разработчик:** Zombie**Издатель:** Atari**Жанр:** action**Системные требования:** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.atari.com/shadowops**ОЦЕНКА:** 7-**Графика:** 8**Геймплей:** 7-**Управление:** 7**Звук:** 7**Сюжет/концепция:** 5-

Естественно, ожидать чего-то достойного с точки зрения пользователей PC от мультиплатформенной игры, ориентированной в первую очередь на приставки, довольно-таки бессмысленно, даже невзирая на все громкие заявления создателей игры о том, как они

SHADOW OPS

RED MERCURY

Геймплей тоже не блещет особой оригинальностью. В роли командира подразделения американского спецназа с непомерно развитым спинным мозгом игроку предстоит наворотить немало дел под грифом «совершенно секретно».

На протяжении около двух десятков миссий игроку придется заниматься



хотели сделать настоящий супер-пуер-боевик про спецназовцев, да еще и с модным нынче кинематографическим оттенком.

И хотя команда Zombie уже довольно давно занимается

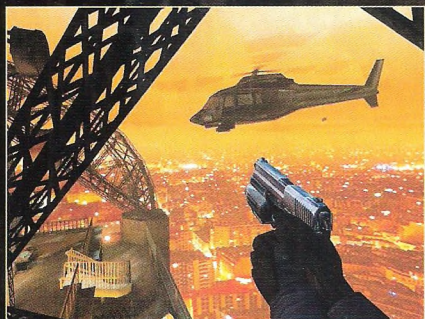
затя, что в этом простом деле они несказанно преуспели.

Последняя их игра – военный шутер Shadows Ops: Red Mercury вышла на Xbox уже несколько месяцев назад, а PC-версия, ничем не отли-

Итак, людей встречают по одежке, а игры – по графическому оформлению. В таком случае Shadows Ops можно сразу провожать пинком под э-э-э... [Backspace]©. Особых красот, как и в любом другом

одним и тем же – стрелять и бегать, бегать и стрелять. В общем, игровой процесс разнообразием не отличается.

А еще в Shadows Ops есть сюжет. Да, я понимаю, что в это верится с превеликим

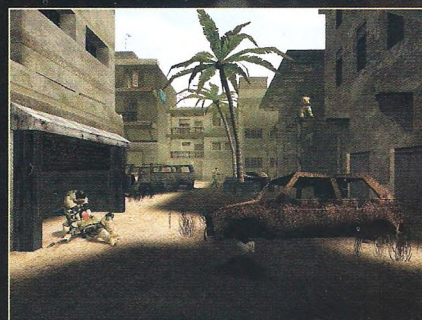
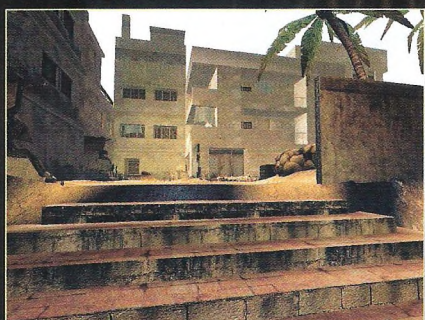


созданием игр, но это равным счетом ничего не значит. Подавляющее большинство их проектов – одноклеточные аркады или аркадные одноклеточные экшны. И нельзя ска-

чающаяся от своего приставочного аналога, появилась только сейчас. На Xbox игра не завоевала особой популярности, не завоеует она ее и после переноса на компы.

приставочном продукте, не наблюдается: убогие текстурки, угловатые модели, дергающаяся анимация. О какой-либо приличной физике и говорить не приходится.

трудом, но все же... Итак, в один прекрасный день такие же кирпичерокие парни, как и сам главный герой, имя которого я не счел нужным запомнить, на пару с яйцеголовыми





светилами военной мысли проморгали крупную партию этого самого red mercury. Для тех, кто не в курсе, — это красная ртуть, один из основных ингредиентов для приготовления ядерного оружия в лабораторных условиях. Правительство тут же хватается за голову, впадает в панику и рассылает по всем странам третьего мира делегации суровых парней вроде нашего героя. Так что в добровольно-принудительном порядке придется посетить такие экзотиче-

сказать может только сам главный герой: напарники и прочие товарищи, по которым стрелять нельзя, — не более чем бутафория, часть декораций. В самые ответственные моменты все напарники сваливают куда-то в другие места, оставляя нас в гордом одиночестве расхлебывать неприятности в обличье злых врагов.

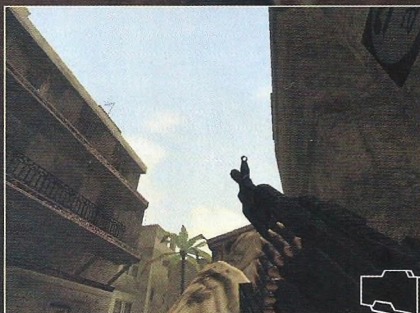
Арсенал насчитывает приблизительно два десятка стволов. За один присест можно таскать на себе пистолет, снайперскую винтовку, штур-

своей безвременной кончины оставляет рядом со своим трупом еще и коробку патронов в качестве поощрительного приза. Но такая радость бывает очень редко.

Модель повреждений проста, как и все остальное: на моделях противников четко обозначена голова с мордой лица, и в нее можно сделать хедшот, а есть «все остальное», в которое нужно всадить чуть больше пули, чтобы заработать еще один фраз. То есть вроде бы как разработчики

надпись «Для самых маленьких» на коробках с игрой. Возле пометки Teen, разумеется. Нет, отсутствие красной краски меня не сильно огорчило, но все же как-то непривычно.

В тех случаях, когда игру абсолютно не за что хвалить, обычно пишут, что звук хороший или что-то вроде того. Типа, не у всех есть дорогие звуковухи и колонки, а кое-кому и медведь на уши наступил... Но в Shadows Ops даже звук хвалить язык не поднимется — большинство звуков очень



ские страны, как Конго и Казахстан, побывать в нескольких городах восточной Европы и даже навеститься в Париж. И везде придется бегать и стрелять. Все остальное — взрывы, гранаты и прочие радости жизни — вторично. Сюжет строго линейен, а в перерывах между миссиями нам показывают весьма нудные сценки из жизни плохих и хороших парней.

И хотя в поисках красной ртуты задействована куча народу, реально что-то предпри-

имовое ружье и гранаты в количестве 5 штук. В некоторых миссиях есть возможность побаловаться гранатометом, помповым ружьишкой или тяжелым пулеметом. По мнению разработчиков, стволы в игре — уникальные, но вроде бы АК-47 никогда и нигде таковым не считался. А вот действительно интересных пушек типа русских «Кедр» или «Кипариса» в игре нет.

Врагов много, а патронов мало. И это просто чудо, когда очередной террорист после

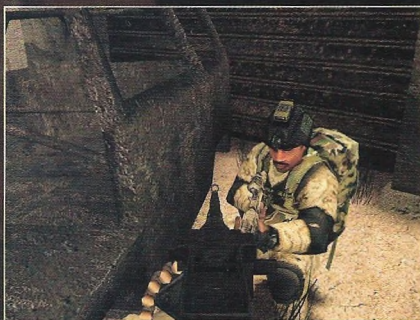
предлагают ураганный экшн, но вот незадача: по сравнению с играми подобного плана главный герой бежит довольно медленно. Мало того, что от пули не увернешься, так еще постоянно приходится уныло колесить на своих двоих по длинным однообразным уровням.

И, наконец, самая главная бяка — в Shadows Ops отсутствуют не то что джибзы, но и банальная красная краска на тушках замоченных террористов. Хоть бери да рисуй

неестественны, посторонних шумов почти нет, а фоновая музыка простовата и надоедает быстро.

Так что не сложилось у Zombie с выпуском действительно качественных игр. Но, понятное дело, спецы из Atari сделают все возможное, чтобы облегчить кошечки как можно большего числа доверчивых геймеров. Так что держитесь и не поддавайтесь на провокации.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина





STAR WARS BATTLEFRONT™

Название: Star Wars: Battlefront

Разработчик: Pandemic Studios

Издатель: Lucas Arts

Жанр: FPS

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.lucasarts.com/games/swbattlefront/

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

9+

9

9

8

7

Во вселенную Star Wars можно перенести все что угодно – хоть «Гамлета», хоть «Ромео и Джульетту» или «Войну и мир»... И самое интересное, что это уже будут именно «Звездные войны», а не очередная интерпретация, скажем, Шекспира.

Сидели как-то боссы Lucas Arts и соображали, причем очень даже возможно, что соображали они именно на троих. Так вот, соображали они, соображали, пока не сообразили, что чего-то их компании в плане игр не хватает. И шутеры они дела-

ли, и стратегии, и гонки, и аркады, и RPG с MMRPG тоже. И тут какую-то умную голову посетила светлая мысль, что для полного Щастя не хватает им шутера мясного, да к тому же не простого, а командного. Осознали боссы Lucas Arts свою ошибку и решили ее исправить, да еще и в рекор-

дно короткие строки, потому как захотелось им этого многопользовательского FPS так сильно, ну просто до неприличия.

Для ускорения процесса был лицензирован движок от Battlefield 1942, который в связи с разработкой второй части этого шутера к тому времени упал в цене:

ведь все видели чудесные моды и конверсии на основе игры и ее движка, которые с первого взгляда можно принять за отдельные игры. И боссы Lucas Arts тоже наверняка их видели и сделали соответствующие выводы.

А на дело, как всегда, подписали самых молодых, и якобы





подающая немалые надежды команда разработчиков Pandemic Studios спешно приступила к работе над командным FPS под названием Star Wars: Battlefront (ну, чтобы никто не догадался). Потому как обещаны им были золотые горы плюс проценты с продаж. Но жизнь – штука многогранная, и там, где есть пряник, наверняка найдется и кнут. Разработчикам весьма внятно намекнули, что излишняя самонадеянная самостоятельность не приветствуется. Совсем. Все должно быть просто, как и все гениальное, то есть все должно быть, как в Battlefield, только, понятное дело, лучше. События, герои и все остальное – те же самые, что и в фильмах мистера Лукаса. Потому что это «Звездные войны», а не что-нибудь. И сотрудники Pandemic, не долго думая, приняли за дело. А что там думать? Все уже давным-давно было подумано и придумано за них. Да и сама работа непыльная – вырезать нужные кусочки из фильмов и других игр по вселенной Star Wars и понаклеивать их на готовый каркас



из предварительно доработанного движка BF 1942.

Прошел год, и работы подошли к логическому и физическому завершению. И вот Star Wars: Battlefront оказался сначала «на золоте», а потом и на винчестерах игроков, которые при виде надписи Revenge of the Sith впадали в полубессознательное экзальтированное состояние души и тела. Вот такая вот магия цифрового слова. Пустого слова, смею заметить, потому что подробности касательно третьего эпизода, как и раньше, надежно сокрыты завесой тайны



и строжайшей секретности. Но можно с уверенностью сказать, что сюжет «Мести» вряд ли будет полностью посвящен тому, как за три миссии остановить злобных дроидов.

Первое впечатление от игры после созерцания вывернутого под непривычным углом меню – все просто, как 5 копеек: это не Battlefield, а Battlefront, а еще это Star Wars. Что и требовалось доказать. Визуально игра смотрится очень даже неплохо, видимо, движок был подвергнут определенной доработке. И, кажется, создатели игры немного перестарались – я, конечно, понимаю, что в подобные игры при экранном разрешении 1280*1024 никто не играет, потому как игра может запросто превратиться в слайд-шоу (и она все-таки в него превращается). Но все же стоило бы хоть немного подумать об оптимизации движка. В режиме меткого выстрела модель игрока становится немного размытой. А в остальном к графике претензий нет, ну разве что дроиды сепаратистов сделаны чуток неказисто.



В Battlefront есть все то же, что и в остальных «Звездных войнах». В игре присутствуют четыре основных фракции – республиканская армия клонов, войска сепаратистов, целиком состоящие из дроидов, легионы Империи и войска повстанцев. Однако кто с кем и зачем сражается, строго регламентировано, и повоювать, скажем, повстанцам против дроидов торговой федерации не получится.

У каждой из сторон в наличии есть пять классов бойцов, причем четыре класса одинаковы для всех, а пятый – уникальный.



Солдат – он и в одной далекой галактике солдат: в руках – скорострельный бластер, в правом кармане – пистолет, в левом – гранаты. Тяжелый пехотинец имеет на вооружении ракетницу, бластерный пистолет и мины. Пилот – едва ли не самый полезный боец в любом сражении. Помимо своих непосредственных обязанностей, он выполняет функции инженера и медика – раздает патроны и аптечки, ремонтирует технику и стационарные орудия, а также ездит и летает на всем, что может летать и ездить. При этом техника, управляемая пилотом, постепенно ремонтируется. Разведчик вооружен снайперской винтовкой, которая гарантированно валит с двух выстрелов (или одного критического), пистолетом, гранатами, и в качестве мелкого бонуса может запускать разведывательного дроида.

А вот пятый уникальный для каждой стороны класс – это немного усиленный и гораздо более живучий гибрид солдата и тяжелого пехотинца. Так, темный пехотинец Империи вооружен энергетическим дробовиком



и гранатами и при помощи ракетного ранца может одним прыжком преодолевать огромные расстояния. Арсенал контрабандиста вуки состоит из арбалета, мощного гранатомета и бомбы с часовым механизмом. Реактивный пехотинец армии – почти полный аналог темного пехотинца Империи, только вместо дробовика у него EMP-излучатель. А уникальный боец сепаратистов – это «колобок» Droideka, вооруженный генератором щита и скорострельными бластерами.

Помимо обычных бойцов, в некоторых случаях на поле



боя могут появляться герои вроде Дарта Вейдера или Люка Скайвокера. Герои – это достаточно сильные юниты, управляемые компьютером. Модели бойцов выполнены очень неплохо, более того, для каждой карты имеется свой собственный набор скинов. Так, при сражениях на Татуине имперские войска выглядят, как обычно, а в полярных условиях планеты Хот они выражены в белые балахоны. Полями жарких битв станут порядка десяти планет, хорошо всем известных по фильмам и играм.

Техника и все, с ней связанное, является одной из самых сильных сторон в игре. Правда, управлять всякой летающей рухлядью слегка неудобно, но компьютерные игроки с этим делом справляются весьма неплохо. Боты по большей части ведут себя вполне осмысленно, и отданные приказы выполняют почти беспрекословно.

Но кто же в командные шутеры рубится с ботами? С людьми играть надо! В Battlefront можно рубиться толпой до 32 человек



одновременно. Список сетевых режимов вполне стандартен, так что особо отметить можно только один – «Завоевание галактики», где каждая из планет дает определенный бонус.

В общем и целом, игра удалась. Нет, это не совсем хит, но что-то близкое к тому. Поклонникам «Звездных Войн» и сетевых баталий наверняка будет чем себя занять до выхода Republic Commando. А там, гляди, и третий эпизод на экранах появится.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Название: Elite Heli Squad

Разработчик: Team6 Studios

Жанр: симулятор бурбулятора

Системные требования: ведро вонючих веников и любитель ацтоя

Фунеропланы на прогулке

Это что-то, это стук по крыше.
Это то, что никому не слышно.
Это голос высокой травы
С той стороны...

Песнь. Автор Л. Агутин

Нидерланды – страна свободных нравов и открытой торговли вениками, и это чревато самыми ужасными последствиями. Вот вам один из таких примеров.

Собралась не так давно тусовка из шести голландских ребят, покурили они веники, и ударила им в голову... Нет, не то, что вы подумали (хотя лучше бы им в голову ударила именно она). На нашу беду, ударила им в голову Идея: давайте делать игру про вертолетик. И поскольку веник был вонюч, а кумар – велик, случился с парнями конфуз, и вместо того, чтобы от такой великой идеи свалиться без памяти, гордыми собой, они сели за компы и слабили игру.

На разработку концепции шедевра под названием Elite Heli Squad у них ушло явно минут десять, не меньше, а оставшееся до ужина время они воплощали чудо-проект в жизнь. Кто разрабатывал модели домов, кто – самолетов и вертолетов, а кто – бомбардировщиков и дирижаблей. Один чел делал из подручных средств движок, один писал музыку, а последний – самый хитрый – слепил все воедино. Но поскольку после обкура вонючими вениками глаза у них были больше, чем велики (слово вЕлики можно еще читать как велики!), то и с пропорциями у ребят не сложилось. Да и от окосения

слепилось все у них вкривь и вкось. Плоды этого sex-тета нам и довелось созерцать. Диск с игрой нам принесли Злобный Lich и его The Личина. Не спрашивайте, где он это «чудо» добыл, вам о таких местах лучше не знать...

Игра, что называется, «по паспорту», – симулятор вертолета. Но забудьте все, что вы до сих пор знали об этих прекрасных винтокрылых машинах! Реальность отступает перед творением Team6: их вертолетик крутится вокруг любой оси с той скоростью, с которой вы сможете крутить мышку... Отсюда можно сделать вывод, что это не вертолет, а настоящий всамделишный бурбулятор.

По сюжету нам необходимо защищать города от налетов бомбардировщиков и самолетов. Мы висим в бурбуляторе, крепко привязанном к небу, и наблюдаем картину: огромная зеленая стрелка размером с авианосец указывает на город посреди пустыни, который, если исходить из пропорций домов, находится где-то очень далеко внизу. А за проливом,

по другую сторону гигантского моста, находится еще один мегаполис, который тоже надо защищать...

С обкура ребята решили, что никто не догадается подлететь к домам поближе – с радостным хихиканьем они представляли себе, как геймеры, перепугавшись, будут пытаться сбить ацки страшные истребители (которые, кстати, практически не могут нанести нам вреда) и забудут обо всем остальном. Но разработчики просчитались – мы веники не курили, самолетов не испугались и решили спуститься. Пока мы спускались к домам, у нас появилось странное чувство, которое по мере приближения к земле только нарастало. И когда мы все-таки стукнулись бурбулятором о землю, все стало на свои места: «мегаполис» оказался десятком моделек небо-скребов, стоящих посреди текстуры, изображающей землю, и по размеру эти «дома» ненамного превышали наш агрегат. С пропорциями не сложилось и в том, что касается самолетов: огромные бомбардировщики и дирижабли (в которые, кстати, можно влететь

сквозь текстуру, изображающую их поверхность) оказались размером с крупный местный «небо-скреб», то есть чуть больше нашего двухместного вертолетика.

Любой истребитель сбивается одной самонаводящейся ракетой или короткой очередью из пулемета, а бомбардировщик, из которого, как помет из большого диарея голубя, одна за другой валяются бомбы, можно сбить длинной очередью. Дирижабелем сбивается на раз – он и по внешнему виду, и по надежности напоминает большой воздушный шар, поэтому зачем его всунули в игру, вообще непонятно.

Разработчики наверняка гордятся тем, как легко управлять бурбулятором в игре. На нем мы можем без труда подниматься и опускаться, а также тормозить и разгоняться. Физика в игре бинарная: жмешь «вперед», а он летит или не летит. Жмешь тормоз – оно либо тормозит, либо не тормозит. Поскольку количество вариантов ограничено, то после нескольких нажатий кнопки несложно добиться своего.

И все это на фоне беспрерывно тренькающего midi-кошмара... В общем, таких вот результатов можно добиться, если курить веники. Отсюда выводы – веники предназначены не для того, чтобы их курить!

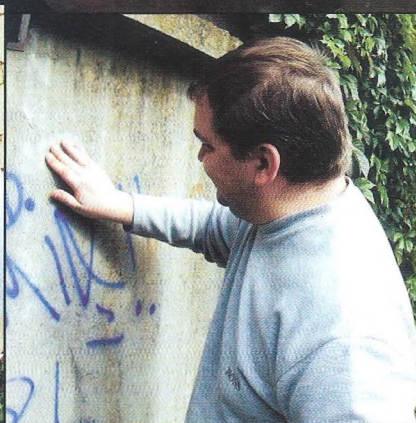
Max Pagan,
старший нарколог

3032 способа борьбы с ацтой

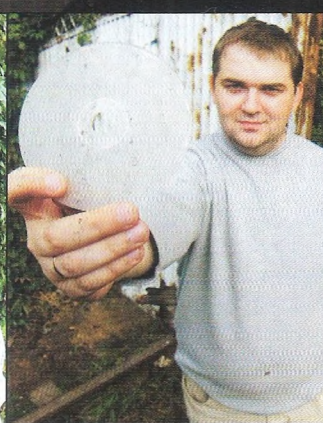
Способ № 1258/14



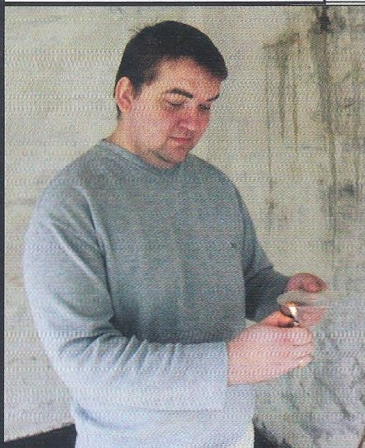
Шаг 1. Суровый тестовик ХАС выявил жуткий ацтой.



Шаг 2. С остервенением он удалил всю фольгу путем трения ацтой о бетонную стену.



Шаг 3. Казалось бы, ацтой уничтожен!? Но злобный ХАС гораздо циничней!



Шаг 4. С помощью зажигалки он нагрел ацтой до температуры по Цельсию...



Шаг 5. ...и ацки сильно дунул, выдувая из ацтой согли.



Шаг 6. И так раз за разом...



Шаг 7. ...раз за разом...



Шаг 8. Ну, вы поняли.



Шаг 9. Ацтой побежден и превращен в непотребное убожество. ХАС рулит!

Конкурс на лучший рецепт по уничтожению ацтой продолжается! Присылайте свои варианты, и если ваш способ будет суперовым, то мы (и только мы!) запечатаем его, а вам вручим неацтойную игру с автографами редакторов!

Редакция журнала не несет ответственности за возможный ущерб и прочие последствия повторения действий, описанных выше!

Моняю ройшндр на бан!

Название игры: Donkey Kong: Jungle Beat

Жанр: Action

Издатель: Nintendo

Разработчик: Nintendo

Мультиплеер: 2 игрока

Дата выхода: 1 июня 2005 года

Сегодня в очередной раз пристально рассматривала своего домашнего бегемота, по недоразумению родившегося кошкой, и в очередной раз убедилась в верности вывода, который сделали люди, гораздо более умные, чем я. В самом деле, назовите еще хоть одно животное, которое кормят не за то, что оно приносит пользу, охраняет дом или звонко щебечет, а за то, что, наевшись, оно ходит и урчит от удовольствия. О, урчание – это не пустяк! За урчание кошкам прощается все: жалобы соседа по поводу его пропавшего хомячка, едкий запах, изред-

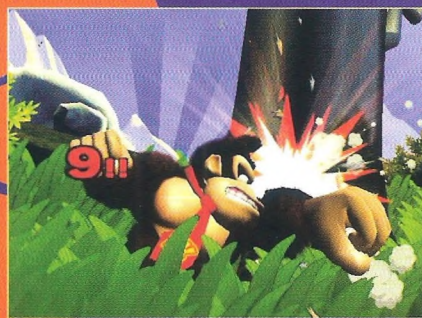
ка разносящийся по дому, дикие визги в четыре часа утра. Одни животные растили клыки, другие – ноги, третьи развивали мозг, а кошки довольствовались тем, что научились звуком демонстрировать свое хорошее настроение. Казалось бы, в великом состязании, именуемом «эволюцией», урчание помогает не больше, чем кроссовки из бетона. Но, как ни странно, благодаря этой способности кошки оставили многих других животных далеко позади. Вспомните, что приходится терпеть человеку от своих двуногих собратьев... И как же ему было не оценить

кошачье урчание? Кошки прекрасно устроились в мире, созданном по законам природы и живущем по законам человеческим. Так устроились, что мое почтение. Ведь урчание означает следующее: доставь мне удовольствие, не пожалеешь!

Совсем другое дело – обезьяны. Общаться с ними долгое время крайне тяжело. А уж если судьба закинет вас в джунгли одного из островков, где пасутся целые стада этих зверюг, то вам предстоит ощутить на своей шкуре, насколько злобными бывают порой эти животные (впрочем, не только эти). Даже если события будут происходить в виртуальной

Вселенной. Так, одна из самых известных игровых компаний современности Nintendo создала целый сериал, посвященный этой теме. Ее проект Donkey Kong стал классикой в жанре платформеров. Убивание времени в мире макак, попугаев и страусов завоевало не меньшую всенародную любовь, чем решение сложных задач из раздела высшей математики. Причем, если такие задачи крайне неудобно решать одному и приходится прибегать к помощи двух, а то и трех неизвестных, то погрузиться в пучину захватывающих приключений можно и в гордом одиночестве. И вот совсем недавно





Nintendo сообщила, что мы вновь можем готовиться к погружению в сказку – вскоре из чрева могучей компании вновь вылупится очередная серия знаменитой игры под названием Donkey Kong: Jungle Beat, которая позволит с пользой пропасть лучшим часам вашей жизни.

Как и прежде, в игре вы будете управлять большой и лохматой обезьяной по имени Данки Конг. Путешествуя по джунглям и древним заброшенным городам, нашему

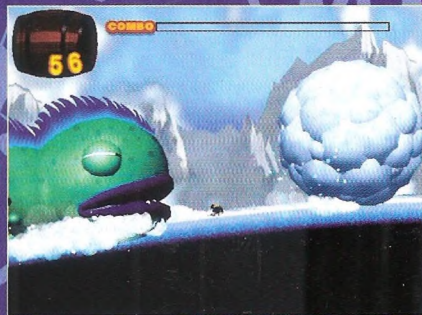
просто ударьте рукой по соответствующему барабану. Скорость передвижения лохматого героя зависит от того, насколько быстро вы отбиваете ритм. Если хотите, чтобы обезьянка подпрыгнула, надо ударить по обоим бочкам сразу. Чтобы заставить Данки что-нибудь сделать, хлопните в ладоши, и он без труда ухватится за лиану, поймает птицу или соберет бананы. Дело в том, что в контроллер встроены микрофон, позволяющий реагиро-

и пока он приходит в себя, надо схватить его за шею и запихнуть верещащее создание в вольер.

Что же касается боевой системы, то все сражения в Donkey Kong: Jungle Beat представлены в виде дуэлей. Ударяя по правому барабану, обезьяна наносит удар лапой. Ударяя по левому, ставит блок. А если хлопнете в ладоши, Данки отскочит от противника в сторону. Кроме этих простых действий, существует серия

ни-играх, вы получаете заветные дополнительные очки.

В плане графики игра показывает себя с лучшей стороны. Модели героев не слишком впечатляют обилием полигонов, но их отличная анимация подчас позволяет забыть, что перед нами всего лишь игра. Яркие цвета, вспышки, взрывы, новые герои, новые возможности – чего еще ждать от продолжения любимой аркады? Да, собственно, ничего, кроме достойной реализации задуманного.



герою предстоит найти похищенных зловерными orangutanгами малюток-обезьянок. Фишка в том, что управлять Данки Конгом вам придется не с помощью стандартного геймпада для GameCube, а посредством двух тридцатисантиметровых барабанов bongos. При этом совсем необязательно обладать исключительным слухом или быть виртуозным барабанщиком. Хотите, чтобы Данки побежал вправо или влево –

вать на звуки, в частности на звук хлопка.

Помимо таких стандартных «тарзановских» выходок, как прыжки с одной раскачивающейся лианы на другую над бурной рекой, есть в игре и немало забавных заданий. Например, поймать и запелить в клетку недружелюбно настроенную по отношению к вам макаку. Делается это следующим образом: бросок камня из пращи выбивает из зверька все соображение,

комбо-ударов и специальных приемов, выполнить которые можно, отбивая определенный ритм на барабанах.

Как и в других играх серии, в Donkey Kong: Jungle Beat содержится много мини-игр и скрытых бонусов. Вы сможете поучаствовать в гонках на различных зверушках, полетать верхом на птицах, а также посоревноваться в мастерстве исполнения на барабанах мелодий популярных песен. Выигрывая в ми-

Подводя итог, можно сказать только одно: если вы играли в предыдущие части, то вопрос «ждать или не ждать Donkey Kong: Jungle Beat» просто не стоит, ведь серия Donkey Kong стала поистине легендарной. Ну, а если не играли, тогда тем более. Хорошие идеи всегда возвращаются в новой оболочке.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название: Mashed: Вдребезги
Жанр: аркадная гонка
Издатель: Empire Interactive
Разработчик: Supersonic Software
Системные требования:
 Pentium III 800 МГц, 256 Мб ОЗУ,
 32 Мб видео
Сайт игры: www.getmashed.net

Оценка: 7-
Графика: 9
Геймплей: 8-
Управление: 6-
Звук: 5



Велика беда начало

За окном – 2004 год, и времена, когда в Dendi играли далеко не все, а Interstate 76 без особых усилий со своей стороны взбудоражил большую часть геймерского комьюнити, вспоминаются лишь изредка. Несомненно, удивить современного геймера простенькой гоночной аркадой типа «жми на газ и стреляй» – задание не из легких, но после появления в сети ролика из Mashed в этом засомневались. Вступительный ролик, демонстрирующий игровой процесс во всей красе и повествующий о жестоком противостоянии четырех машин в борьбе за победу, сулил нам не что иное, как безмерное удовольствие от игры, которая вот-вот уйдет на золото...

Не все то золото, что блестит

«Далекий миг, но он придет – тогда я допишу стишок», – писал я когда-то, слепо веря в то, что тот

самый миг все-таки наступит. Всякое в жизни бывает... В результате стих остался недописанным, а миг тот мне сейчас и за четвертый Quake не нужен. Вот уже вроде и компакт Mashed наматывает круги в CD-приводе, заветная синяя полоска на экране движется к своему апогею, а настроения поиграть все равно нет. Проблемы встречаются нас с раскрытыми объятиями еще до начала игры: двойной клик по иконке вызывает настройку управления. И весь прикол заключается в том, что из клавиш управления мы можем изменить только «Газ» и «Тормоз», а клавиши «Вправо» и «Влево» намертво забыты за курсорами. Помимо этого, в предоставленном меню можно также переназначить клавиши «Огонь», «Сброс оружия» и «Оскорбить». Именно оскорбить! На протяжении всего игрового процесса нам предоставляют возможность словесно поливать грязью оппонентов

и, конечно же, слушать оскорбления в свою сторону.

Что ж, после непродолжительных настроек управления и видеорежима

пред нами предстает ролик, о котором я только что писал. На лице празднует новоселье улыбка, а настроение поднимается выше крыши. Вот тут-то и стоило нажать Alt + F4 и навсегда забыть об этой игре, храня самые что ни на есть теплые воспоминания о ней. Но не тут-то было...

Поворот не туда

С пивом пополам запускаем одиночный заезд и стараемся понять, что же все-таки нужно сделать. Но фишка в том, что кроме как въехать в стенку или того лучше, свалиться с обрыва, нам так ничего и не удастся, ведь свыкнуться с управлением, которое нам навязывает Supersonic Software, довольно-таки непросто. Когда почувствуете, что более или менее освоились в этом мире, можете спокойно переходить к кампании. Здесь вас ожидает десять простых карт и три призовых, на каждой из которых вам нужно выиграть

три медали: бронзу, серебро и золото.

Давно я уже не видел такого обилия разнообразных карт. Тут вам и заброшенный карьер, и покрытый льдом порт, и кладбище старых машин, и городишко, в котором во время гонки не прекращаются боевые действия, и даже что-то а-ля NFS: Underground. Чтобы открыть очередную карту, вам достаточно победить лишь в первой гонке, то есть заработать бронзу, но это касается самых простых карт, а с призовыми дело обстоит несколько иначе. По мере продвижения по сюжету вам также будут открываться новые многопользовательские режимы.

В общем и целом, кампанию можно разделить на 6 режимов. В первом надо будет обогнать всех противников в заезде на определенное расстояние. Казалось бы, что может быть проще: обогнал соперников и получил очко, или же отстал от противников и потерял очко! Конечно, вы скажете, что так можно играть до бесконечности, но тут разработчики сделали небольшой прикол: если на протяжении нескольких раундов не определяется



-1



00:35:50



победитель, то включает-ся «Финальный режим», и в этом случае очки только плюсятся.

Главным багом в этом режиме можно считать камеру (хотя, по большому счету, это баг всей игры): она всегда держит в поле зрения всех четырех игроков, и когда вы оказываетесь на довольно большом расстоянии от оппонентов, то уже просто-напросто не видите, куда ехать.

Второй режим – это самые элементарные гонки по кругу. Следующий режим можно назвать гонкой на выживание – это те же самые гонки по кругу, только ваши три врага теперь ставят перед собой задачу не добраться до финиша быстрее вас, а не дать вам этого сделать. Четвертый режим – езда по чекпойнтам с часовой бомбой на крыше вашей машины (он очень прост в прохождении). Пятый режим – «Погоня»: тут вам просто надо догнать беглеца за три круга. И, наконец, в последнем режиме вам предстоит уничтожить военный вертолет, пока он не уничтожит вас (так же, как и гонка с бомбой, это не представляет никакой трудности). Для этого есть

оружие, которое в виде бонусов раскидано по всем 6 режимам игры. Арсенал хоть и не поражает количеством оружия, но и этого, так сказать, классического набора вполне хватает, чтобы избавиться от назойливых преследователей, или даже наоборот, небольшой самонаводящей ракеткой убрать кого-то со своего пути.

С волками жить – по-волчьи выть

AI противника вовсе не блистает, а иногда даже малехо слепит глаза. К примеру, когда вы играете против троих врагов, которые, в свою очередь, находятся в союзе, нередко можно заметить, как две машины пытаются задержать вас в тот момент, когда третья зарабатывает столь нужное очко для команды.

Но как бы там ни было, AI – это вовсе не сильная сторона игры. Взять, например, вторую призовую трассу, где нужно некоторое расстояние проплыть на маленьком паромике. Я вам честно скажу, что не совсем приятно, когда вы должны проехать три круга, не покалечив свою желез-

ную лошадку, в то время как три других гонщика этого ну никак не могут допустить. И когда все, вроде бы, идет нормально, а вы остаетесь один на один с противниками на том самом маленьком паромике, вам приходится очень даже несладко, и не пойти на корм рыбам, будучи сброшенным с парома, на протяжении всех трех кругов гонки практически невозможно. Но стоит нам только разогнаться и нарисовать на земле непродолжительный тормозной путь перед въездом на паром, как наши оппоненты, не успев сориентироваться, уже будут отплывать от берега. Нам же остается подождать, пока паром вернется, и проделать эту фику еще два раза. В общем, в прохождении игрушка довольно проста. Имеется, конечно же, еще пара сучков на манер описанного выше, но они обошли стороной мой скромный опус...

До, ре, ми и парочка полигонов

Что ж, программисты уже давно отправили диснеевскую эстетике

в небытие и полностью перешли на редуцированную анимацию. Как и в большинстве случаев, у пациента замечен неплохой графический движок, ужасная анимация движения с парой-тройкой устаревших эффектов и довольно-таки добротно проработанная физика взрывающейся машины.

Со звуком дело обстоит несколько хуже. Один саундтрек, посещающий нас лишь в менюшке, несколько ругательств и шаблонная озвучка каждой локации – это и есть весь арсенал Mashed.

Finita la comedia

И все же сколько бы недочетов ни было в этой игре, она все равно придется по душе многим геймерам. Иногда ведь хочется вернуться домой после тяжелого дня и сошпильнуть во что-то ненапрягающее, в какую-то веселую аркаду, которая брезгает нашими извилинами...

Виталий BlInD Полишук
blind_sniper@mail.ru



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Название игры: Final Fantasy: Crystal Chronicles

Жанр: RPG

Издатель: Nintendo

Разработчик: Square Enix

Мультиплеер: до 4

Сайт игры: fcc.nintendo.com

ОЦЕНКА:

8

Графика:

11

Геймплей:

9

Управление:

9

Звук:

6

Героический сбор урожая



Было время, когда компания Square занимала доминирующую позицию на консолях Nintendo. Final Fantasy I–VI, Secret of Mana, Chrono Trigger – когда-то эти проекты были громкими хитами. Затем между компаниями произошел раскол, и лишь спустя семь лет после выпуска последней своей игры для консоли от Nintendo, а именно Super Mario RPG для SNES, Square решила вернуться к старому партнеру с проектом Final Fantasy: Crystal Chronicles для GameCube.

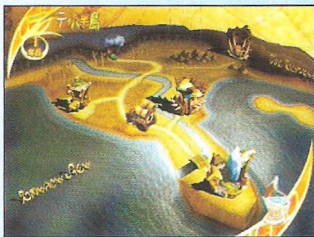
Невольно напрашивается вопрос: а стоила ли эта игра стольких лет ожидания? Это нам и предстоит выяснить.

Final Fantasy: Crystal Chronicles, по сути, не является классической JRPG (как предыдущие игры серии), а больше напоминает западные ролевые игры, такие как Baldur's Gate и EverQuest. Для начала игроку предстоит создать своего персонажа. Этот процесс в игре максимально упрощен. Все, что от вас требуется, это выбрать одного из 32 представленных героев

(по 8 за каждую из 4 рас) и указать род занятий. Все базовые параметры, навыки и дополнительные характеристики героев заданы по умолчанию. Как видите, генерирование персонажа – процесс трудоемкий и утомительный, требующий огромного количества времени... эдак, минуты две.

Как и во многих RPG, в Final Fantasy: Crystal Chronicles основным вашим занятием (помимо прокачки героя) станет, естественно, спасение планеты. В этом плане сюжетная линия примитивна до безобразия. В результате падения метеорита вся планета оказалась атакована инопланетными существами, а окружающая среда заражена ядо-

витым газом (миазмой), вызывающим моментальную смерть. Чтобы выжить, люди используют специальные кристаллы, охраняющие поселения от ядовитых испарений. Время от времени энергию кристаллов необходимо восстанавливать с помощью сока



миррховых деревьев (Myrrh Trees). Для сбора редкого миррха местные жители ежегодно снаряжают караваны. Одним из участников такого каравана и является ваш герой.

Игровой процесс Final Fantasy:



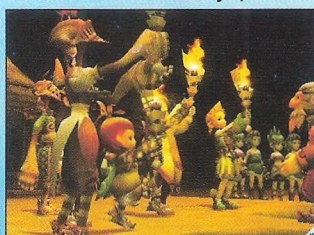
Crystal Chronicles включает в себя однопользовательский и многопользовательский режимы. В одиночном режиме вашим единственным спутником будет мугл, исполняющий обязанности носильщика чаши с миррхом. В чашу встроены кристалл, нейтрализующий ядовитые испарения на строго определенном расстоянии. Стоит отметить, что коротышка мугл передвигается медленно и часто устаёт. Так что приготовьтесь к тому, что вам часто придется не только выслушивать жалобы этого наглого существа, но и самому таскать чашу, поскольку для уставшего мугла эта ноша становится, видите ли, просто непосильной.

По мере прохождения игры вы встретите немало дружественных персонажей. Правда, все взаимодействие с ними зачастую сводится к простым заметкам в вашем путевом дневнике, что на практике никакой особой ценности не имеет. Более того, записи в дневнике настолько скучны, что если бы разработчики не обязали вас в принудительном порядке перечитывать заметки, готовая поспорить, что вы бы уже ко второму часу игры и думать забыли об этом дневнике. Также можно отсылать письма и подарки своей семье, причем родственники не преминут отблагодарить вас сторицей. Если вы проявите щедрость и вежливость по отношению к сородичам, то на радостях они снабдят вас особо ценными чертежами оружия и аксессуа-



ров или запасом провианта на год вперед. Но если вы будете хамить им, то взамен не получите ничего, кроме лаконичного «Сам ты лапоть ушастый!».

Чтобы заполучить заветную каплю миррха в свою чашу, необходимо сначала разобратся с тучными стадами монстров на уровне, а затем одержать победу над боссом. К слову, традиционные для серии Final Fantasy пошаговые бои заменены сражениями в реальном времени с интерфейсом в виде командного меню. Атака осуществляется нажатием всего лишь одной кнопки, при этом, чтобы нанести противнику более мощный удар, необходимо удерживать кнопку нажатой на протяжении некоторого времени. Магические атаки осуществля-



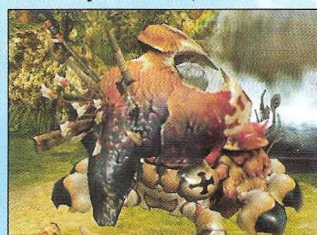
ются благодаря использованию волшебных камней магов. Всего в игре представлено шесть магических (Cure, Clear, Life, Fire, Ice, Lightning), комбинируя которые вы можете получить новые более сильные заклинания. В том случае, если мугл не занят тасканием чаши, он также может производить магические атаки.

Хотелось бы отметить тот факт, что очков опыта за поверженных в бою монстров вы не получаете. Повышение характеристик героя осуществляется за счет полученных в игре артефактов. Причем по завершении уровня игры все артефакты и неиспользованные магические у вас автоматически изымаются. В качестве бонуса игрок



может оставить один артефакт навсегда.

В свободное от сражений время есть возможность посетить города с целью приобретения новой экипировки и припасов. Также на каждом уровне в городе имеется один домик муглов, в котором вы сможете подстричь или же посредством аэрозольного баллончика разукрасить вашего маленького друга. При этом от того, в какой цвет вы окрасите мугла, зависит то, какими именно заклинаниями сможет он воспользоваться, помогая вам в бою. А длина шерсти определяет, насколько быстро он будет передвигаться. Здесь все зависит от климата локации. Если, например, вы путешествуете по пустыне, а ваш мугл лохмат, словно



древний мамонт, то, естественно, этот комок шерсти будет плестись медленней улитки. А это, поверьте мне, очень раздражает.

Разобравшись с одиночным режимом, поговорим о много-





пользовательской составляющей. Итак, в этом случае вместо пушистого мугла вам предстоит путешествовать в компании трех своих друзей. Управление в командном режиме осуществляется посредством GBA, подсоединенного к Gamecube с помощью специального link-кабеля.

Стоит ли говорить, что играть с товарищами куда интереснее и забавнее, чем в одиночку. Чего стоит только распределение обязанностей в команде, в особенности выяснения, чья сегодня очередь носить чашу, а чья — грабить сундуки и сражаться с монстрами. Если во время выяснения этого вопроса вы



еще между собой не передрались, то такая возможность вам представится при выполнении индивидуальных заданий. Дело в том, что в начале уровня каждому игроку дается определенное задание (например, не использовать какой-либо вид атаки), и первый выполнивший его герой получает возможность оставить себе артефакт, в то время как остальные остаются с носом. Данное нововведение делает игровой процесс еще интереснее — ведь в этом случае вам необходимо не только выполнять свое задание, но и строить козни своим товарищам, всячески мешая им опередить вас и уводя из-под носа ценные предметы.

Боевая система в командном режиме отличается лишь по части использования магии. Так, например, если пер-



сонажи используют соответствующие магические заклинания одновременно, то они автоматически комбинируются, создавая более сильные чары и нанося ощутимый урон врагам.

Если говорить о графической реализации Final Fantasy: Crystal Chronicles, то игра выглядит великолепно! Все персонажи и враги прекрасно анимированы и продуманно детализированы. Окружающий мир поражает обилием красок. Любуясь природой, у вас не раз возникнет ощущение того, что вы попали в красивую сказку. Таинственные леса, мрачные подземелья, причудливые растения и обитатели этого мира просто притягивают взор.



Отдельно хотелось бы отметить ужасную работу камеры. Дело в том, что объектом ее пристального внимания является исключительно чаша (!), а не герои. Стоит ли говорить, что если во время боя носильщик сего предмета (будь то мугл или игрок) зазевадается и не будет находиться рядом с вами, то вы запросто окажетесь за пределами экрана. Как вы думаете, к чему в этом случае может привести борьба с врагом вслепую?

Что же сказать в заключение? Final Fantasy: Crystal Chronicles трудно оценить



однозначно. Неоспоримыми достоинствами игры являются сильный командный режим и прекрасная графика. К недостаткам можно отнести

Вообще, масса игр может показаться сносной, если заставить себя поиграть в них часок-другой. Только возникают вопросы: кто не бросит эту игру через час и зачем заставлять себя полюбить, если есть игры, в которые влюбляешься с первого взгляда?

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru

непродуманную сюжетную линию и слабую сингл-составляющую. Одиночный режим не захватывает — интересно играть только из принципа: «А все-таки я это пройду, потому что уже начал».



МОБІЛЬНИЙ ДРАЙВ



19013278

"Дурень". Гравець, що не побив усіх карт, якими під нього зроблений хід, бере ці карти собі і втрачає право ходу. Зміст гри якнайшвидше позбутися від усіх карт

Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650 Samsung: C100, E400, E700, X100, X450 LG: C1100, G1600 Siemens: C60, CF62, CX65, M55, MC60, S55, SL55 Sony Ericsson: P800, P900, T610, K700i

19010678

Ці хлопці зі спецазу! Що означає насправді бути машиною смерті? Мервими або живими ти повинен виконати завдання. Готуйся до жорстоких сутичок з каймаками і стрімких погонь

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7250 Siemens: C55, C65, CX65, M50, M55, M65, MT50, S55, S65, SL45i Samsung: E700, X100, X600, Sony Ericsson: K700i

19011078

Дракон і Дракула - гра для тих, хто любить стрибати, літати, боротися і знищувати монстрів. Ціль маленького дракона - врятувати свій світ, перемагаючи могутніх ворогів

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650 Siemens: C55, C60, M55, MC60, S55, SL55 Samsung: E700, X100, X600

19013478

Відчує себе капітаном Немо, що на своєму підводному човні підкоряє простір світового океану. Контролює глибину субмарини, щоб уникнути підводних рифів

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650

19010878

Виведи Robo з лабіринту, що охороняється лазерними гарматами. Щоб звільнити Robo, доведеться пройти через 25 рівнів

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650 Siemens: C55, M55, S55, SL45i, SL55 Samsung: X100

19014678

Ти - молодий відважний воїн, що викликався боротися проти злого і підступного чарівника. Вбивати супротивників з кожним рівнем стає все складніше

Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7250i

19010778

Тепер можна пограти в Break Out і на своєму мобільному телефоні. Щоб досягти нового рівня, потрібно зруйнувати стіну з кубиків

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650 Siemens: C55, C60, M50, MC60, MT50, S55, SL45i, SL55 Samsung: X100

19013678

Стріляй кольоровими ядрами з гармати. Збери як мінімум три ядра одного кольору. Чим більше кульок встигнеш збити, тим більше очків отримаєш

Nokia: 3100, 3200, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650 Samsung: C100, E700, P400, S300M, X100, X600 Siemens: C60, MC60, SL55 Sony Ericsson: P800

МЕЛОДІЇ

ТОП the best

9037378	Trick me	Kelis
9037978	Dragostea din tei	O-Zone
9040278	Don't tell me	Avril Lavigne
9021478	Гімн України	
9035178	Небомореоблака	Земфіра
9006678	Жениха хотела	Верка Сердючка & Глюкоза
9041678	Twisted nerve	Мелодія з к/ф "Вбити Білла"

ЗАРУБІЖНІ ХІТИ

9041278	Hit'em up	2 PAC
9037278	Sick and tired	Anastacia
9033978	Waterfall	Brainstorm
9039578	Outdangerous	Britney Spears
9040578	What's it gonna be	Busta Rhymes & Janet Jackson
9029178	American psycho	D12 feat Breal
9037078	My immortal	Evanescence
9039378	Mass destruction	Faithless
9036878	Take me out	Franz Ferdinand
9038878	Amazing	George Michael
9036778	Tipsy	J-Kwon
9037478	Chocolate	Kylie Minogue
9030378	Asereje	Las Ketchup
9037678	This love	Maroon 5
9039478	Why does my heart feel so bad	Moby
9037878	Just another love song	N'Evergreen
9040478	Dilemma	Nelly & Kelly
9039978	Monkey man	No Doubt
9040378	By the way	Red Hot Chili Peppers
9040678	It's de lovely	Robbie Williams
9034778	California dreamin	Royal Gigoles
9039078	Jigga jigga	Scooter
9036678	Dry your eyes	The Streets
9041778	Yeah!	Usher
9038778	Obvious	Westlife

РОСІЙСЬКІ ХІТИ

9006478	Песня идущего домой	Вячеслав Бутусов
9031178	Пламя страсти	Наталья Ветлицкая
9022978	Ой ой	Глюкоза
9030678	Небо	Дискотека Авария
9012478	Созрела	Земфіра
9031378	Ау	Ляпис Трубецкой
9039778	Я к тебе не вернусь	Кристина Орбакайте

УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

9026578	С чистого листа	Алиби
9006078	Три звичних слова	Ані Лорак
9008678	Дічина	Океан Ельзи
9032678	Я тебе люблю	Руслана
9036078	Чита дрига	Верка Сердючка
9027178	Стильниково кохання	Тартак
9027278	Та ти шо	ТНМК

Кольорові зображення

ТОП



РІЗНІ



ЛОГОТИПИ NOKIA



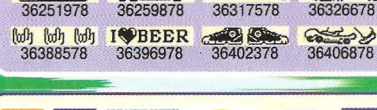
ЛІСТІВКИ NOKIA, SAMSUNG



ЛОГОТИПИ SIEMENS 101x29



ЛОГОТИПИ SIEMENS 101x46



* Для отримання звичайної мелодії впиши в текст SMS-повідомлення: Хуууууу, де Х=2 для телефонів Nokia, Samsung;
Х=3 для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic;
Х=4 для телефонів Siemens, а ууууууу - код мелодії і впірає SMS-повідомлення на номер 10639 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, на номер 10659 якщо ти абонент Kyivstar GSM, Ace&Base; на номер 038 якщо ти абонент Golden Telecom
* Для замовлення поліфонічної мелодії впиши в текст SMS-повідомлення: 5ууууууу, де ууууууу - код мелодії і відправ на номер 10659 для абонентів UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base; на номер 138 для абонентів Golden Telecom

* Для отримання логотипу або листівки відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу або листівки на номер 10639 - якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, на номер 10659 - якщо ти абонент Kyivstar GSM, Ace&Base; на номер 038 якщо ти абонент Golden Telecom. Логотипи Siemens Golden Telecom не підтримують
* Для замовлення кольорового зображення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659 для абонентів UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base; на номер 138 для абонентів Golden Telecom
* Для замовлення java-гри відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 10899 для абонентів UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base
Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери 10639 - 3 грн. з ПДВ, 10659 - 5 грн. з ПДВ, 10899 - 9 грн. з ПДВ, 038 - 0,55 USD з ПДВ, 138 - 0,95 USD з ПДВ. Отримання - безкоштовно

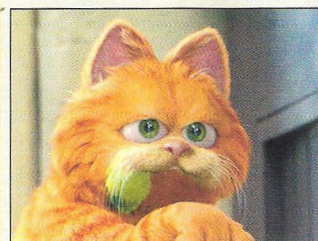
Контейнер-провайдер - ТОВ "Пойнт Ком".
Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, java-ігор та інших розважальних сервісів та послуг www.fishka.com.ua
Технічна підтримка (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)
Point Com
© Copyright 2004 by Point Com Ltd

GARFIELD

THE MOVIE

ТОЛСТЫЙ, НАГЛЫЙ, РЫЖИЙ... КОТ

Полагаю, многие из вас знакомы с таким культовым персонажем комиксов, как кот Гарфилд, коронными фразами которого являются: «Я бы любил утро, если бы оно начиналось позже» и «Я лучше обожрись, чем перетружусь». Этот толстый, ленивый и циничный рыжий хитрец за 26 лет своего существования успел побывать на страницах более чем 200



престижных изданий самых разных стран мира.

Создателем Гарфилда является художник Джим Дэвис. Все свое детство Джим провел в штате Монтана, в глухой провинции на ферме у дедушки. Дедушка

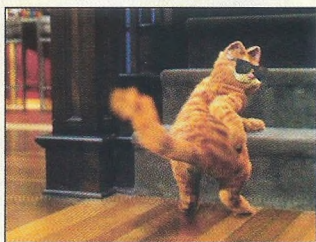


Джима – Гарфилд Дэвис – был человеком довольно странным. Нелюдимый, циничный и острый на язык старик пользовался у соседей дурной славой. Впрочем, это его нисколько не волновало. Людей он не слишком жаловал, зато любил кошек, коих проживало на ферме порядка двух десятков... Думаю, вы уже догадались, что именно этот ворчливый старик и послужил прообразом



будущего кумира – ленивого усатого котищи. Первый комикс о похождениях хвостатого героя появился 19 июня 1978 года. Причем это был даже не полноценный альбом, а всего лишь состоящая из нескольких рисунков короткая история, опубликованная на последней странице одной из толстых американских газет. Объектом насмешек и подколов кота Гарфилда выступал исключительно его хозяин, простой скромный фермер Джо Арбакал. Со временем





незатейливые хохмы художника становились все более и более популярными, и вскоре о похождениях рыжего шутника стали издаваться комиксы и книги, а затем и сниматься мультипликационные сериалы. Теперь пришло время показаться ему и на большом экране.

Режиссером картины «Гарфилд» выступил Питер Хьюитт («Воришки»), а за работу над сценарием взялся Джоэл Коэн («Оптом дешевле»).

В итоге получилась следующая история: рыжая бестия Гарфилд все дни напролет ест, спит и откалывает шуточки над своим хозяином Джо (Брекин Майер). В общем, живет в свое удовольствие. И все бы хорошо, если бы однажды врач-ветеринар Лиз (Дженнифер Лав Хьюит) не уговорила Джо взять к себе бездомного щенка Оди. Вот только Гарфилд от этой затеи, мягко говоря, не в восторге, ведь собака отвлекает



все внимание хозяина на себя. Недовольный таким положением дел, кот решает во что бы то ни стало избавиться от непрошеного гостя. Однако когда собаку похищает злобный дрессировщик, Гарфилд, мучимый угрызениями совести, отправляется спасать своего четвероногого друга.

Учитывая столь незатейливый сюжет, у меня поначалу сложилось впечатление, что фильм окажется скучным, а зная большую любовь американцев к политкорректности в «семейном»

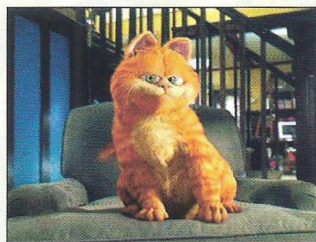


кино, так и вообще сможет вогнать в глубокий сон. Но, к счастью, мои опасения не подтвердились. Питер Хьюитт в полной мере проявил свое прекрасное чувство юмора и в то же время смог достичь высокого уровня правдоподобия. По сравнению с комиксами поведение

Гарфилда в фильме ничуть не изменилось. Перед нами предстает все тот же кот-язва с огромным самомнением, который терпеть не может дураков и способен поставить на место любого. У этого ленивого забавного ворчуна на все вопросы есть свой ответ, что, пожалуй, и делает его одним из самых честных персонажей подобного рода. Например, когда после



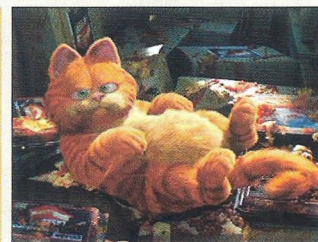
очередной проделки Гарфилда хозяин в отчаянии произносит: «Ну что же мне с тобой теперь делать», — кот не



задумываясь отвечает: «Любить, кормить и никогда не бросать». Ну, что здесь можно сказать?

Настоящий кот!

А если бы вы видели, как он танцует! Об этом можно снять отдельную комедию... В общем, в фильме персона рыжего Гарфилда будет занимать все ваше внимание, чего нельзя сказать о его владельце Джо и подружке хозяйина Лиз. Сыгранные актерами герои получились настолько неестественными и ходульными, что смотрятся они скучно, а иногда и откровенно раздражают. То же самое можно сказать о главном злодее Хэппи Чепмене. В целом, бездарная игра актеров-



людей — единственный недостаток фильма, поскольку кот Гарфилд и все его четвероногие собратья справились со своими ролями безупречно.

Отдельно хотелось бы отметить прекрасное озвучивание персонажей. В русской версии Гарфилд говорит голосом блистательного Олега Табакова — кота Матроскина из нашего классического «Простоквашино».

Также фильм демонстрирует прекрасные спецэффекты по части компьютерной анимации. Над мультипликацией одного только Гарфилда работало более 100 специалистов по эффектам. «Мы хотели, чтобы Гарфилд получился смешным и великолепным, и чтобы его движения были реалистичными», — говорит один из ведущих аниматоров Крис Бейли. — Когда Гарфилд шествует по дороге, и его шерсть раздувает ветер или усы шевелятся — это наша работа».

А впрочем, смотрите сами! Заряд прекрасного настроения вам обеспечен. Кроме того, каждый из вас увидит в Гарфилде частичку себя.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru





REMATRIX

Во многих фильмах бывают разные приколы. И иногда очень даже интересно порыться в историях, связанных с тем или иным блокбастером. В каждом фильме есть куча ошибок разного рода, например, когда сначала актер появляется в кадре в одной одежде, а в следующем – в другой, или когда в кадр какого-нибудь фантазийного или исторического фильма влазит ассистент режиссера с биноклем и мобильной на шее. Одним из самых любимых фильмов искателей приколов стал «Матрица». Чего там только не находили – и постороннюю руку в комнатке Нео, и то, что Морфеус по-раз-

ному держит руки в одном кадре, и страховочные тросы на руках все тех же Морфеуса и Нео, и отражение камеры, когда Нео открывает дверь своей квартиры. Но все это – фигня по сравнению с главным приколом, который заключается в том, что почти все основные актеры, снявшиеся в кино, были всего лишь третьими-четвертыми кандидатами на роль!

Например, изначально на роль Морфеуса планировался

Вел Килмер.

Тогда он только-только снялся в картине «Святой» (это был 1997 год) и в глазах молодежи выглядел бы соответствующим образом. Хотя на заумного Морфея, каким мы его знаем сейчас, он явно не тянул – роль Нео ему подошла бы гораздо больше. Правда, на Нео он не канал по возрасту – 40 лет все-таки. Теперешний Нео – Ривз – перекинул свои копыта в пятый десяток только в этом году, потому как на 5 лет младше старины Вела.

А в напарники Велу Килмеру хотели дать Лео Ди Каприо. Будете смеяться, но сладкий

парниша, который тогда как раз засветился в «Титанике», рисуя голую пухлую тетку в натуре (все пухлые тетки в зале при этом плакали), должен был изображать Избранного! Сейчас сложно представить, как бы это было, но мы попробовали: Ди Каприо, прыгающий с вертолета, сражающийся с агентами и делающий умное лицо. Такая вот должна была получиться сладкая парочка.

Еще туда пытались всучить пары уже готовых звезд. Первым вариантом были... «Люди в черном» – Томми Ли Джонс и Уилл Смит! Да, «черный Нео» и «белый Морфеус» сегодня звучит, как какой-то приколы, но именно

так и должно было быть. Ведь фильм клепался компанией Warner Bros., которой лишняя раскрутка звезд, проявивших в ее собственных фильмах, никак не помешала бы. И продюсеры пытались давить на Вачовских что есть силы. Те не поддавались, и видя такую расхлябанность и несерьезность по отношению к себе, любимому, Уилл Смит пошел сниматься в «Дикий, дикий Вест».

Пришлось продюсерам обратиться к запасному варианту – «Звездным войнам». На тот момент уже шли съемки «Призрачной угрозы», в которой засияли две новые звез-

ды – Кви-Гон Джин в исполнении Лайама Нисона и еще молодой тогда старикан Оби-Ван в исполнении Эвана МакГрегора. Ну, чем не Морфеич и Нео? Нисон – тот еще гуру, а МакГрегор после «На игле» ассоциировался с молодым обезбашенным чертом, способным

на все. Это сейчас пошли разные «Большие рыбы» и прочие фильмы, где Эван – глубоко показательный персонаж, а раньше он в кино был тем, кем и является на самом деле – парнем без башни. Вот этих двух и пытались вставить в руки братьям Вачовски.

Но братья были за единственного Морфея – Лоуренса Фишбурна. Они его отстаивали, а в пару ему взяли вечного кумира молодежи, не стареющего ни за что и никогда, еще более безбашенного, чем МакГрегор, Киану Ривза.

Так что не все то, что вы видели, выглядело бы так, как оно есть, сложились что-то немного по-другому, и то, что остается таким, как оно есть, – во многом заслуга того, что произошло в то время, когда могло решиться что-то из того, что влияло на то, как оно будет потом, и в зависимости... Ладно, не сушите себе мозги! Листайте дальше.





Посвящается аркадным гонщикам на черных «Бумерах»

Наши друзья из журнала «5 балів» отыскали самого Серегу, который «Черный бумер», и взяли у него интервью с пристрастием. Так что фанаты Сереги и (бела)русского народного рэпа – тащитесь!

5 БАЛІВ
журнал для студэнтаў

Итак, для начала – традиционный вопрос: в каком высшем учебном заведении ты учился?

Я учился в трех вузах, но ни один из них не закончил. В Беларуси я учился пару курсов на факультете германской филологии в университете имени Франциско Скарыны – это первопечатник белорусский. Говорят, он был или до Гуттенберга, или сразу после него.

А почему ты решил поступать именно в этот вуз?

В общем-то, многие молодые люди в семнадцать лет поступают в какие-то вузы опрометчиво. А когда я побывал за границей (жил и учился в Германии), то понял, что в Европе все немного по-другому. Там не поздно поступать

в университет и в двадцать пять лет, тогда, когда ты уже точно знаешь, что тебе надо от жизни, кем ты мечтаешь стать. Вот мне сейчас двадцать семь лет, и я ловлю себя на том, что дико хочу учиться.

Думаю, всех интересует такой вопрос: почему у тебя «Мерседес», а не черный «Бумер»?

А вот потому что. Вот такой я оригинальный человек. Ведь от меня все ожидают того, чтобы у меня был черный «Бумер». А мне нравится серебристый «Мерседес».

А в Германии ты где учился?

Я жил на севере Германии, там и поступил в университет города Оснабрюка. Специальность – политолог-экономист.

Сложно было поступать? Нет, абсолютно несложно.

Как так – несложно и в белорусский, и в немецкий университет?

Да. Но вообще-то это было давно, я уже практически не помню. Помню точно, что поступал сам. Я хорошо сдал экзамены.

А какие были вступительные экзамены? Тяжелые?

Думаю, не очень. А вот когда я пробовал поступить в Университет народного хозяйства в Минске, помню, там были сложные экзамены, на математике всех валили. Можно было сдать язык, можно было сдать литературу, но математику сдать было невозможно. Некоторые абитуриенты даже

занимались с репетиторами. А фишка заключалась в том, что там задавалось тригонометрическое уравнение, ответ на которое был «нет ответа». Это очень сбивало с толку абитуриента, ведь когда человек решает пример и у него получается «нет ответа», он думает, что сделал что-то неверно, и начинает решать его снова и снова. Естественно, теряет время. В результате время быстро проходит, всех выгоняют из аудитории, и ты экзамен не сдал. Нужно было быть математическим гением, чтобы поступить в 93-м году в Минске на международные отношения.

В общем, я туда не поступил и вернулся обратно в родной город Гомель (на юго-востоке Беларуси). Там сразу поступил в какой-то частный институт

(он назывался Международный институт трудовых и социальных отношений) на социологию, где проучился полгода. А потом заскучал, грубо говоря, потому что там учились какие-то своеобразные дети, там не хватало какого-то веселья.

А потом я вспомнил, что мой товарищ учится в университете имени Франциско Скарыны в этом же городе, и перевелся туда. Позже я попал в Германию, а потом понял, что все должно быть не так, и начал писать «спортивные частушки».

Спортивные частушки?

Да. Я утверждал, что являюсь первооткрывателем этого жанра. Но однажды один журналист сказал мне, что Владимир Высоцкий произнес в каком-то фильме эту фразу. Для того чтобы в этом убедиться, мне нужно посмотреть тот фильм.

Так все-таки ты получил какую-то специальность?

Нет, представляешь?! У одного из самых успешных шоу-бизнесменов нет высшего образования. Правда, есть дикое желание учиться. Жаль, что некогда. Концерты, туры...

А у тебя остались какие-то воспоминания о сессиях?

Я, безусловно, сдавал сессии, даже не одну. На самом деле я был хорошим студентом. Особенно, если так складывались обстоятельства, что в поле моего зрения оказывался сильный преподаватель, чтобы было к чему стремиться. Для студента очень важно, чтобы преподаватель не просто приходил и отчитывал свои лекции, а вкладывал душу в то, что преподает.

И даже были преподаватели, которые повлияли на твою жизнь?

Да, конечно, были. На разных этапах моей жизни, они, можно сказать, продвинули меня. Эти люди делали так, что я начинал стремиться к чему-то. В общем-то, это то же самое, что делает хороший продюсер для исполнителя.

А на экзаменах ты списывал?

Нет. Ну, разве что по химии. Тяжело давалась мне эта наука.

Ну шаргалки-то хоть делал?

Нет, я считал, что это очень хлопотно. На экзамене я садился на первую парту и просто списывал. Преподаватель ведь всегда смотрит на галерку, а на первый ряд практически не обращает внимания. А контрольные вообще банально писал: девчонки делали контрольную, а я у них списывал.

А какой любимый предмет у тебя был?

Мне практически все предметы нравились. Но больше всех – немецкий язык. Но опять-таки это связано с тем, что был хороший преподаватель.

Признайся, пары прогуливал?

Да, конечно.

А что отвлекало от учебы?

Девушки, желание зарабатывать деньги, какие-то вечеринки, и, конечно же, музыка.

Так, а как было с личной жизнью во время учебы?

С личной жизнью было постоянно. Одно другому не мешало: ни учеба – личной жизни, ни личная жизнь – учебе.

Ты говоришь, что подрабатывал во время учебы, а где?

Везде. Я боюсь, даже не вспомню количество мест, где работал. Ночным портье работал, подрабатывал на очень грязной фабрике, почту разносил и продавал какие-то картины.

Денег хватало?

Нет, конечно. Их всегда не хватает. Обычно они у человека появляются тогда, когда он понимает: деньги будут не у того, кто их зарабатывает, а у того, кто умеет их правильно расходовать.

Интересно, а на что ты потратил первые заработанные деньги?

Первые деньги я заработал лет в двенадцать. На тарном складе мы отмывали этикетки с пивных бутылок. И я купил себе турецкий свитер и джинсы. А когда на первое сентября одел в школу эти обновки,

увидел, что все одноклассники пришли практически в таком же прикиде.

Скажи, а как ты развлекался в студенческие годы?

Да как обычный студент. В Германии я ходил в ресторанчик и дегустировал новые блюда.

А чем отличается учебная система в Германии от белорусской?

Контролем над учебным процессом. У нас есть группы, курсы, потоки. Каждый относится к какому-то определенному коллективу. А в Германии – свободное посещение: ты приходишь на лекцию и знаешь присутствующих только в лицо, имен не знаешь. Там нет никакого контроля присутствия на лекциях. Ты можешь учиться в университете очень долго. Каждый выпускник должен набрать определенное количество так называемых «тестов». Их можно сдать за два года, а можно за десять. Но в общежитии разрешают жить только два-

цать пять лет. Вообще там дешево жить в общежитии.

А ты жил там в общежитии?

Да, но там не такие классные общаги, как у нас. Там скучно. Я скучал по нашим общагам.

Скажи, а как ты расслабляешься, снимаешь стресс?

А я не напрягаюсь. ☺ А если серьезно, просто отключаю мобильный телефон.

Тебе нравится Киев?

Да, очень. Именно поэтому я стараюсь здесь бывать чаще.

Интересно, почему ты свой первый полнометражный альбом выпустил именно в Украине?

В Украине раньше удалось закончить переговоры. И в Украине я познакомился со своим чудо-директором Михаилом Шияном.

Интервью провела
Екатерина Трушик, «5 балів»



Шпильная Башня — последний тур пошел!

Думаем, никто не будет против, если мы, чтобы все было сильно честно, подождем еще месяц для того, чтобы получить как можно больше голосов «за» и «против» ваших Шпильных Башен. У нас сейчас наметилось три лидера, и пока ни слова об этом, чтобы не повлиять на результаты голосований. Мы по-прежнему ждем ваших фотографий и писем с голосами за наших участников.

Стоит отметить, что лидеры у нас будут определяться явно в двух категориях — самая идейная фотка и самый идейный пикчер с элементами монтажа. А пока что — вот вам фотки еще нескольких претендентов.



Андрей Панченко



Светлана Залынская



Семен Кирушок aka shok 2001, Дрогобыч



«ШПИЛЬ!» ВСЕХ ИГРАТЬ ЗОВЕТ!



Ваван Слипченко, Киев

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку и копию
чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53,
г. Киев, 01680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнах (в т.ч. НДС):

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!		4	3,60	Да!		3	5,64
Да!		5	3,60	Да!		4	5,64
Да!		6	3,60	Да!		5	5,64
Да!		7/8	3,60	Да!		6	5,64
Да!		9	4,80	Да!		7/8	5,64
Да!		11	4,80	Да!		9	6,0
Да!		12	4,80	Да!			
Да!		Спецвыпуск «Вся правда о Counter-Strike»					11,0
Да!		Спецвыпуск «Читы и коды»					11,0
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Вручение слона

с последующим разоблачением злого умысла

И вот настал тягостный день, когда в редакцию позвонил тот самый читатель ацки обезбашенного журнала «Шпиль!», который выиграл в нашей акции, организованной совместно с компанией Lexmark International – производителем просто-таки суперских принтеров и прочих многофункциональных устройств, очень нами любимых. Именно такой суперский агрегат они предоставили нашему призеру, который был одним из немногих, правильно ответивших на вопросы викторины. Среди всех умников он был выбран волей случая.

Приз – МФУ Lexmark X 1150 – долгое время стоял у нас в сейфе, согревая надеждой,

что призер так и не появится, несмотря на то, что мы объявили его имя в прошлом номере журнала. Но он, к сожалению, оказался умным и в том, что касается забира-ния призов.

Вячеслав Владимирович Марчук из Киева пришел к нам, держа в вытянутой руке копию присланных по почте ответов, удостоверение личности (с фотографией и печатями уважаемых людей) и 1 гривну на выкуп приза из плена. В общем, не притерешься...

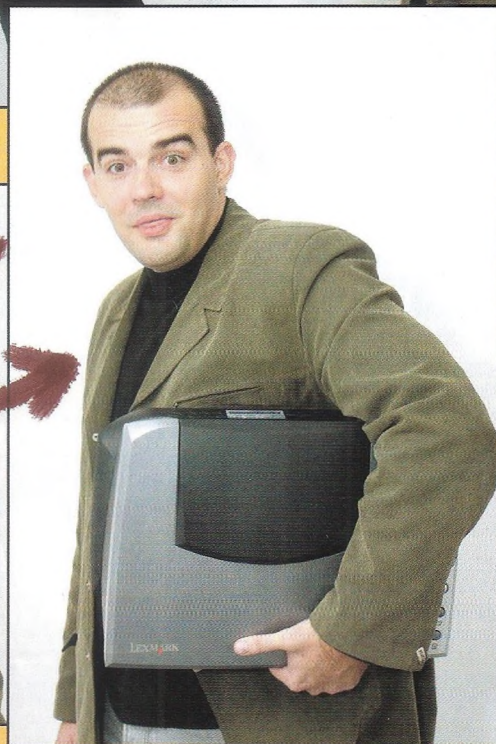
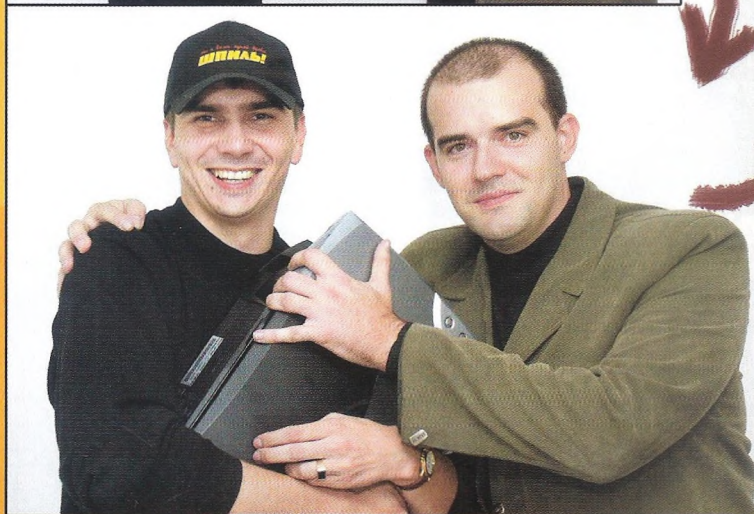
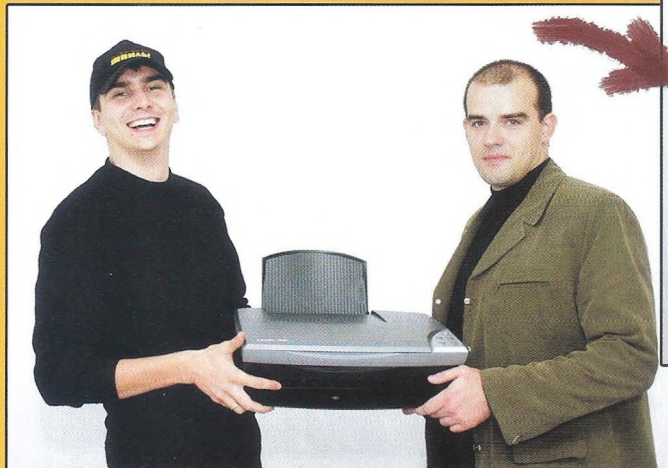
В процессе беседы выяснилось, что самым сложным вопросом для призера стал тот, который касался возможности печати принтера с одним вставленным картриджем. В целом, ответы на вопросы наш

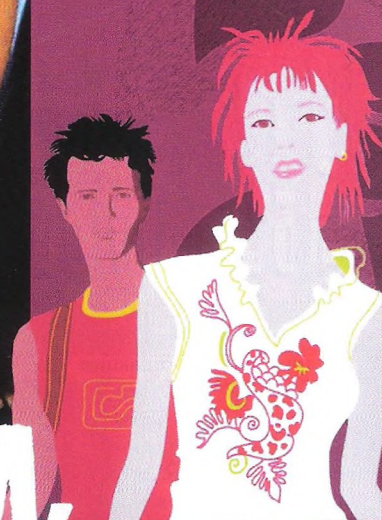
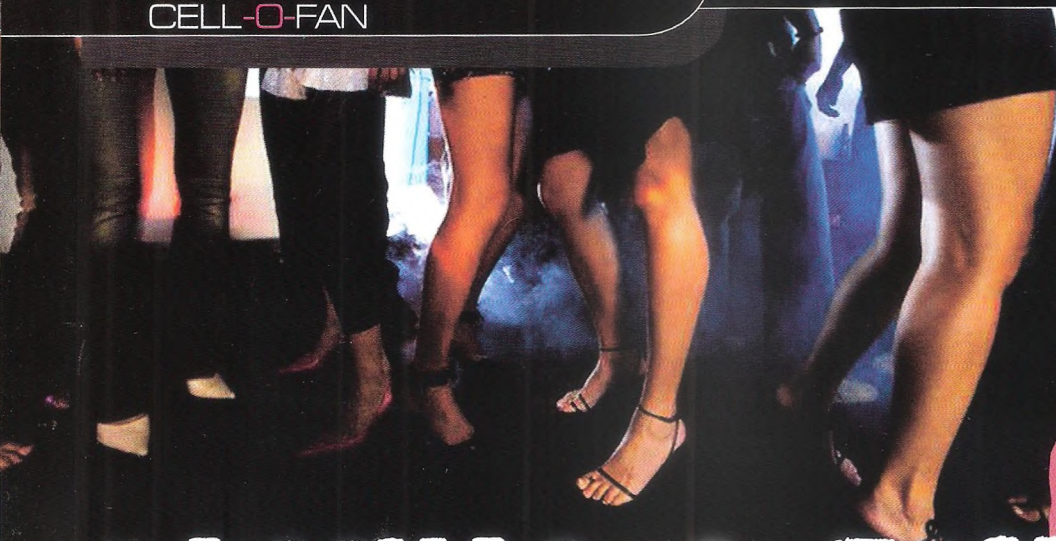
победитель искал примерно в течение четырех вечеров, проводя их не в библиотеке, а, как мы и советовали всем участникам (советовали или нет? Lich не помнит, Sniper как ослеп... Pagan отвернулся. Не знаем, может, и не советовали), на сайте www.lexmark.ru.

В общем, ответы были найдены, и все – верные. Мы его отжеребили и попали... Пришлось отдавать приз. Поначалу Max Pagan добрячком начал отдавать приз, но потом почувствовал, как тот буквально уплывает из его цепких рук! Тут начался беспредел. После нескольких минут жестокой борьбы за многофункциональный

приз от Lexmark Max вспомнил о компании, которой он поклялся на коробке с Quake III, что отдаст приз самому заслуженному шаровику – тому, кто правильно ответит на вопросы и будет случайным образом выбран среди таких же, как он. В общем, совесть Max-a замучила, и он отдал приз. Даже попози-ровал на прощанье для семейного архива призера, а тот, схватив приз под мышку, ушел, показав нам язык... Вот так вот грустно закончился наш конкурс – остались мы без приза.

Но ничего, мы надеемся на новые конкурсы! Может, хоть тогда получится что-то оставить в редакции?





РАССКАЗ О ТОМ, КАК МЫ ХОДИЛИ НА ПРЕЗЕНТАЦИЮ И ЧТО ИЗ ЭТОГО ВЫШЛО

Вы думаете, почему мы рассказываем о том, что DJUICE появился в Украине, только сейчас, несмотря на то, что услуга доступна в нашей стране с начала сентября? Хотели мы рассказать об этом еще в сентябре, но не вышло, а вопросов, кто такой этот DJ и причем тут Juice, нам задавалось столько, что мы решили все же рассказать.



О том, что DJUICE – это услуга мобильной связи, рассчитанная на молодежь и ее запросы, а также на возможности этих самых ребят и девчонок, говорить уже не стоит, все и так знают. А вот подробности рождения нового молодежного пакета знают не все.

Не хотелось бы в статье про одного оператора приводить в пример другого, поэтому просто скажем, что DJUICE – это новый бренд компании «Киевстар», которая полностью обеспечивает его техническую и инфраструктурную поддержку. То есть везде, где ра-

ботает телефон компании «Киевстар» (а это – вся территория страны за небольшим исключением, плюс еще много стран, с которыми компания подписала договор по этому поводу), работает и DJUICE. Повсюду, где обслуживаются абоненты «Киевстар», обслуживаются и абоненты DJUICE.

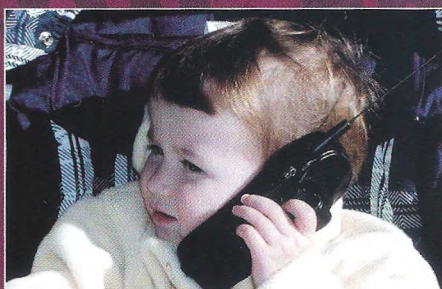
Да, DJUICE работает и за рубежом, в странах, куда наш пилл ездит постоянно – Чехия, Венгрия, Италия, Словакия, Словения, Турция. Таким образом, если вы собираетесь на каникулы куда-то в те края, нет смысла покупать другой пакет – DJUICE обеспечит вас связью и за пределами нашей страны.

Родом DJUICE из Швеции – именно там в 2002 году компания Telenor, совместно с которой и был внедрен виртуальный оператор в Украине, впервые запустила эту услугу. После успеха в Швеции услугу распространили в Норвегии, а затем в Венгрии. Теперь она дошла и до Украины.

Итак, что же прикольного предлагает DJUICE своим абон-

ентам? Ну, к примеру, это низкие тарифы для разговоров внутри сети (а до конца ноября этого года они вообще шаровые!). Еще срок действия пакета не заканчивается никогда! SMS-сообщения у абонентов DJUICE очень дешевые –

всего 25 копеек, а на время акции (то есть до 30 ноября) они стоят всего 1 копейку! Ну, а для любителей всего нового и модного DJUICE предлагает легкий доступ к мультимедийному контенту: мелодиям, играм, логотипам для вашей мобилы. Кроме этого, абоненты DJUICE всегда могут получить разные бонусы типа шаровых посещений концертов, кино, вечеринок. Можно будет участвовать в международных обменах и путешествовать намного дешевле – в общем, все для молодежи! Подробности стоит поискать

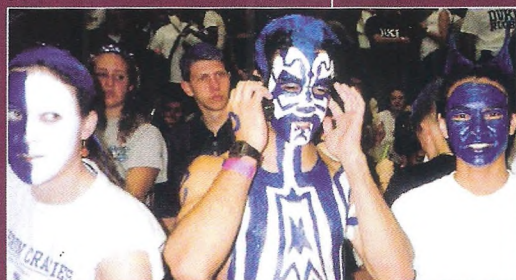


– Привет, это Маша! Я звоню из коляски!

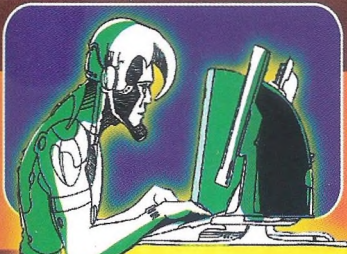
или новыми, на которых, кроме Ace&Base, написано еще и DJUICE.

Абонент DJUICE может отправлять и принимать с помощью своего телефона и e-mail-сообщения. Если вы хотите связаться со своим другом по мылу, то пишите ему на адрес: +38097xxxxxx@2sms.kyivstar.net, где xxxxxxx – это его номер внутри сети. К слову, многие спрашивают, почему у DJUICE все номера начинаются с 8097. Отвечаем: база абонентов «Киевстар» выросла настолько, что перестала помещаться в код сети 067. И чтобы не останавливаться в своем развитии, компания ввела новый код – 097. Так что все абоненты DJUICE имеют номера 097 6, 097 7 и 097 9.

В общем, все. Если еще есть вопросы, то вам стоит позвонить с мобильного телефона на номер 466 (шаровой звонок), а с обычного телефона – на номера (044) 466 2 466 или (067) 466 2 466.



– Алло, справочная! ОЛЕ-ОЛЕ-ОЛЕ-ОЛЕ-ОЛЕ!!!



МЕЛОДІЇ

	NOKIA	SAMSUNG	SIEMENS	ПОЛІФОНІЯ
Take On Me	30017916	33017916	50017916	
Let it Be	30019316	33019316	50019316	
Michelle	30041616	33041616	50041616	
Super Electric	30045116	33045116	50045116	
Free Love	30021016	33021016	50021016	
Hunter	30021416	33021416	50021416	
Hotel California	30021916	33021916	50021916	
Sorry Seems To Be The Hardest Word	30022616	33022616	50022616	
The Real Slim Shady	30046116	33046116	50046116	
The Final Countdown	30040116	33040116	50040116	
James Bond Theme	30022916	33022916	50022916	
Asereje (The Ketchup Song)	30040216	33040216	50040216	
Crawling	30046416	33046416	50046416	
In The End	30046516	33046516	50046516	
My All	30024316	33024316	50024316	
Give In To Me	30024616	33024616	50024616	
Main Theme	30043116	33043116	50043116	
Family Portrait	30025416	33025416	50025416	
Special K	30047016	33047016	50047016	
We Will Rock You	30025916	33025916	50025916	
We Are The Champions	30040516	33040516	50040516	
Losing My Religion	30026116	33026116	50026116	
Californication	30026216	33026216	50026216	
From Sarah With Love	30027116	33027116	50027116	
I Shot The DJ	30027516	33027516	50027516	
Objection	30027816	33027816	50027816	
Whenever, Wherever	30027916	33027916	50027916	
Kiss Me	30028016	33028016	50028016	
I Just Called To Say I Love You	30028116	33028116	50028116	
Englishman In New York	30028416	33028416	50028416	
Too Lost In You	30041716	33041716	50041716	
Граница	30000616	33000616	50000616	
Мрій Про Мене	30015916	33015916	50015916	
Мой Рок-Н-Ролл	30001116	33001116	50001116	
Последний Герой (Остаться в Живых)	30001516	33001516	50001516	
Серебро	30001716	33001716	50001716	
Командор - Генералы Песков	30042916	33042916	50042916	
Песня Про Зайцев	30044016	33044016	50044016	
Часики	30002216	33002216	50002216	
Всего и Делов	30002416	33002416	50002416	
Океан И Три Реки	30041116	33041116	50041116	
Времена Гола. Зима	30029116	33029116	50029116	
Я Не Такая Как Все	30003516	33003516	50003516	
Солдат	30016016	33016016	50016016	
Сойти С Ума	30003816	33003816	50003816	
За Четыре Моря	30004316	33004316	50004316	
Я Не Вернусь	30016616	33016616	50016616	
Мазафака	30016816	33016816	50016816	
Небо	30005116	33005116	50005116	
Новогодняя	30005216	33005216	50005216	
Московская Ночь	30008816	33008816	50008816	
Прости Меня, Моя Любовь	30010016	33010016	50010016	
Мой Мармеладный	30041216	33041216	50041216	
Муся Пуся	30041316	33041316	50041316	
Долетай	30042116	33042116	50042116	
Жесткая Любовь	30010816	33010816	50010816	
Когда Я Стану Кошкой	30041416	33041416	50041416	
Мурка	30034916	33034916	50034916	
Одинокая Птица	30013316	33013316	50013316	
Я Хочу Быть С Тобой	30013916	33013916	50013916	
Полонез Огинского	30029716	33029716	50029716	
Просто Любить Тебя	30014116	33014116	50014116	
Не Спросишь	30014716	33014716	50014716	
Остается Зимовать	30015116	33015116	50015116	
The Sal Sal (Часть 1)	30028816	33028816	50028816	
Кукарача (La Cucaracha)	30034116	33034116	50034116	
Семь Сорков (Куплет И Припев)	30037616	33037616	50037616	
Сиртаки. Греческий Народный Танец	30037816	33037816	50037816	
Сулмо. Грузинская Песня.	30038016	33038016	50038016	
Ти Ж Мене Підманула	30038216	33038216	50038216	
Хава Нагила	30038516	33038516	50038516	

Поліфонія для моделей:

Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650;
Samsung X100, X600, E800, E700, D410, C100, V200, S300M, S500, E400; **Panasonic** EB
 G60, X70; **Alcatel** OT535; **Siemens** C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; **LG** C1100, G1600,
 G5400; **Motorola** E365; **Sony Ericsson** T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z600

Мономелодії для моделей:

Усі моделі **Nokia** (окрім 3110, 5110, 5130); **Samsung** R200S/R210S, N600, N620, T100;
Siemens A50, A52, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i*, SL55
 (* модель не сигналізує про отримання контенту)

ЯК ЗАМОВИТИ?

UMC, SIM-SIM та ДЖИНКС

Відправ пустий SMS на номер
104507xxxxxx,
 де xxxxxxxx – код обраного контенту.
 Вартість замовлення – 5 грн. (з ПДВ)

КІЇВСТАР та ACE&BASE

Відправ SMS з кодом обраного
 контенту на номер **104507**,
 для поліфонії – на номер **7047**.
 Вартість замовлення – 5 грн.
 (з ПДВ), поліфонічної мелодії –
 7 грн. (з ПДВ)

Якщо Ви замовляєте поліфонічну
 мелодію або кольорове зображення –
 у відповідь отримаєте WAP-адресу, за
 якою зможете завантажити обрану
 мелодію чи зображення. Для цього
 повинні бути активовані
 та настроєні WAP-послуги. Вартість WAP-
 з'єднання оплачується окремо

ЛОГОТИПИ SIEMENS



101
29

101
46



(101x29) Siemens C45, ME45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, S45, SL45i, SL55, C60;
 (101x46) Siemens A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i;
 Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (як скрінсейвер)

ЛОГОТИПИ NOKIA/SAMSUNG

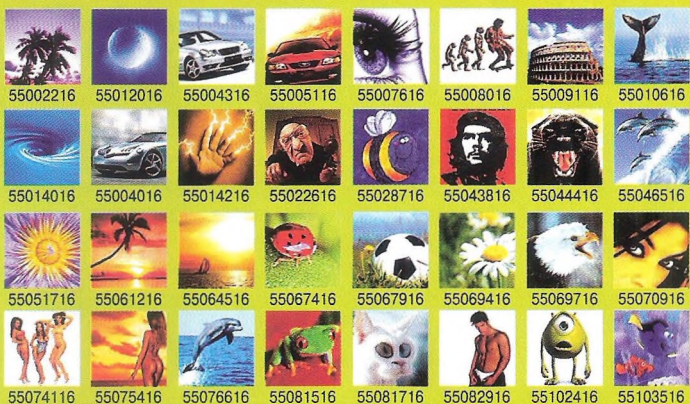
72x14

72x28



Nokia 1100, 2100, 2300, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 6210, 6250, 6230, 6510, 7250, 7650,
 8210, 8310, 8850, 8890; **Samsung** R200S/R210S, N600, N620, T100, E800, D410

COLOR



Nokia 3100, 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, LG G5310, C1100,
 G1600, G5400; **Siemens** C60, M55, MC60, SL55, S55; **Alcatel** OT535; **Samsung** S300M, D410, E700, E800,
 X100, X600, V200, C100 (з прошивкою G4 та вище); **Sony Ericsson** T310, T610, T681, P800, P900, Z600;
Panasonic EB G60, GD67, X70; **Motorola** E365

ПЕРЕКОНАЙТЕСЬ, чи підтримує Ваш телефон прийом кольорових
 зображень та поліфонічних мелодій. У WAP-браузері свого
 телефону наберіть адреси:

<http://unotech.com.ua/testpoly>
<http://unotech.com.ua/testcard>

і завантажте БЕЗКОШТОВНІ поліфонічну мелодію чи кольорове зображення



ДЖИНС DJ ПАРАД – НА СВЯЗИ!



ДЖИНС – это так же популярно и доступно, как... как... ну, как джинс! Все ходят в джинсах и джинсовых рубашках, куртках, юбках и знают, что это удобно, недорого и круто. И точно так же многие выбрали для поддержания модного и современного стиля оператор ДЖИНС, который уже отпраздновал первую годовщину своей деятельности в Украине.

Вообще, позитивная энергетика только увеличивается.

Если ты только и делаешь, что участвуешь в молодежном движении, получаешь позитивные эмоции и, не переставая, отдаешь их на супервечеринках, то после этого ты получаешь еще больше эмоций, еще сильнее заряжаешься и можешь сделать еще больше, что в очередной раз доказывает ДЖИНС. Летом ДЖИНС отпраздновал годовщину своей работы грандиозными вечеринками, собравшими 200 тысяч человек, понимающих, что такое супердрайв. Лучшие DJ своими треками взорвали этим летом не один танцпол. А теперь ДЖИНС едет к тебе!

На пресс-конференции, которая прошла 25 сентября в киевском Дворце Спорта, представи-

тели ДЖИНС-команды, а также MC Lapot и непревзойденный DJ Move объявили, что серия супервечеринок продолжается и разрастается. Кстати, именно DJ Move стал лучшим из диджеев Украины, которого SMS-голосованием выбрали участники летних сейшнов.

Восемь супервечеринок ДЖИНС DJ Парада пройдут в 8-ми городах Украины и займут не одну ночь. Итак, встречайте: после киевской вечеринки 25-го сентября, открывшей осеннюю серию, ДЖИНС DJ Парад перемещается в донецкий клуб «Колизей» (9 октября), симферопольский «Зеленый театр» (16 октября), днепропетровский «Тайм-Аут» (23 октября), львовский «Миллениум» (29 октября), харьковский «2000» (6 ноября), одесский «Метроном» (13 ноября) и в завершение – в город Луганск (20 ноября). На всех вечеринках – вход свободный, надо только получить у промоутера ДЖИНС флаер, который даст тебе возможность поучаствовать в тусовке с лучшими украинскими диджеями – DJ Move, DJ Mishukoff, DJ Light.

На пресс-конференции был представлен CD с лучшими треками летнего ДЖИНС DJ Парада. Это уникальный диск, просто срывающий крышу своим драйвом. И такой диск может получить любой участник вечеринки, достаточно просто при-

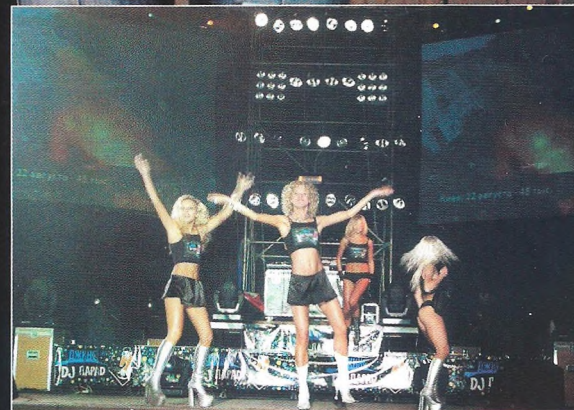
ти и выиграть в каком-то конкурсе, розыгрыше или же оказаться тем счастливым, который получит сидюк в подарок.

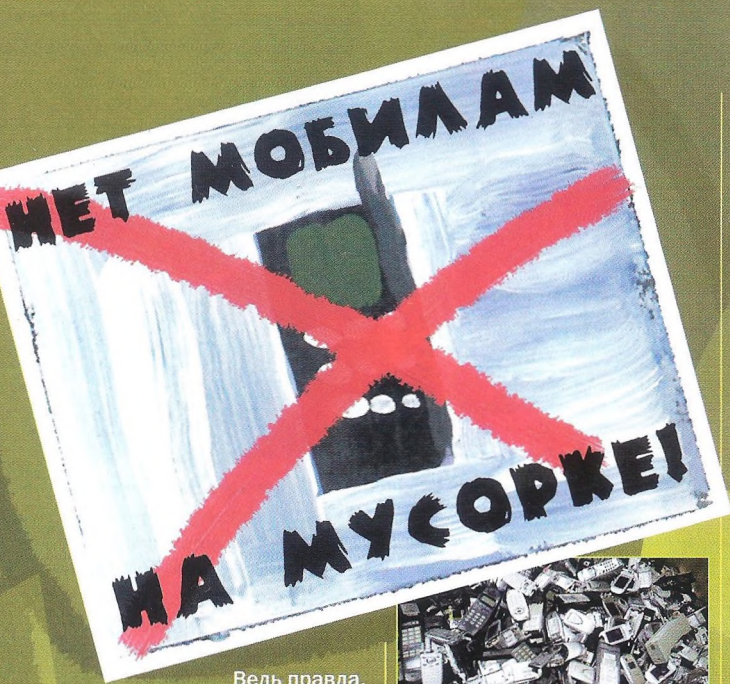
Но самый главный сюрприз готовится в конце года, предположительно к ноябрьским праздникам. Это будет вечеринка, которая побьет рекорд непрерывного драйва на одном

танцполе! До сих пор этот рекорд удерживает Индия, где вечеринка продолжалась в течение 55 часов. Но ДЖИНС решил пойти дальше, и его party будет длиться целых 60 часов подряд! Такого движения еще не видел мир! И любой из вас может стать его участником. Точное время и место побития рекорда пока держится в секрете, но в ближайшем будущем об этом объявят.

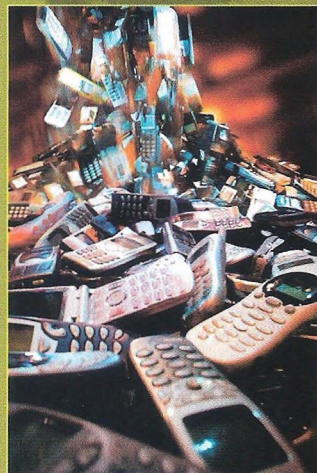
Да, никто не знает, где и когда это будет, но все знают, что то, что будет, будет грандиозно! DJ Move на наш вопрос о том, какой его персональный рекорд, сказал, что не пытался продлить свое выступление максимально долго, но простаивал за пультом, непрерывно

рождая новые треки, по 5–6 часов. Так что 60 часов – это примерно 10 норм DJ Move. А теперь представьте себе, на что способны 10 DJ, играющих один за другим без перерыва! Это будет супервзрыв и супердрайв!



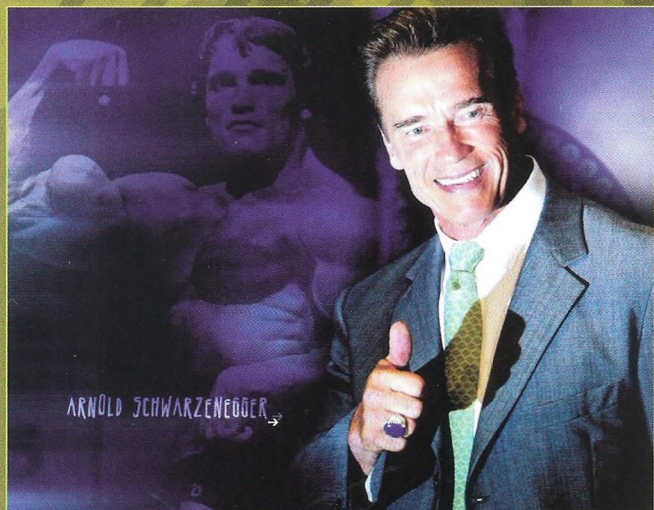


Ведь правда, вас тоже очень волнует проблема замусоривания мусорников выброшенными мобильными телефонами? Бывало, выйдешь из дома, а на пороге бомжи накидали моторол и нокий, которые вот уже как полтора квартала вышли из моды. Тут не до спокой-



ствия: надо что-то срочно решать! А то ведь мобилы засоряют окружающую среду!

И самый мудрый правитель на Земле – повелитель Киммерии Конан, а по совместительству губернатор Калифорнии Арнольд Шварценеггер, подписал закон об обязательной переработке мобил во что-то полезное и безвредное для нашей планеты. Немыслимое ведь дело: американцы не знают, куда девать огромные кучи мобил! В Калифорнии, например, число опротивевших мобил достигает 40 тысяч единиц в день. Это ж какая кучахлама?! Нет, от него нужно избавляться, и притом цивилизованно. Шварценеггер предложил их перерабатывать. А мы предлагаем передавать немодные мобилы, работающие в стан-



дарте GSM 900/1800/1900, беднякам Украины, особенно старые и немодные модели 2003 года (желательно с поддержкой GPRS и цифровой камерой). Мы постараемся как-нибудь переработать их сами. Может, получится?

Не хватает только встроенного «Мерседеса»...

Японец говорит другому японцу:

– Скажи, Ямамото-сан, что я зажал в кулаке?

Угадаешь – дам тысячу йен!

– Ну, я думаю, что у тебя там телевизор...

– Не-е-ет, Ямамото-сан, то, что там телевизор, это понятно. Угадай, сколько их там?

Старый анекдот



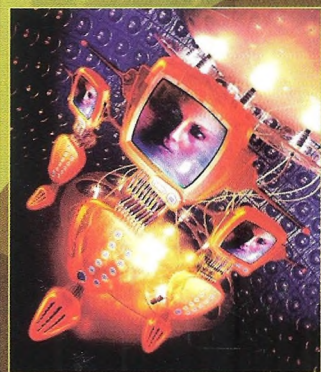
Теперь такие анекдоты можно рассказывать не только про японцев, но и про тайваньцев: компания Benq выпустила свою очередную самоделку – «фотоаппарат с функциями мобильного телефона» S700 со вспышкой. То, что в телефоне есть камера, – это не вопрос. Камера на 1,3 мегапикселя работает, по заверениям производителя, отлично. Она настолько неплохо и быстро функционирует, что с ее помощью можно записывать даже видео с частотой 30 кадров в секунду. Ну, о встроенном MP3-плеере тоже говорить нет смысла – он там есть и работает на ура. Телефон

может функционировать в сетях трех диапазонов – GSM 900, GSM 1800 и GSM 1900.

Ну, камера, скажем прямо, работает с частотой 30 кадров в секунду в нездоровом разрешении – 176x144, но ребята, это же мобильный телефон! При более пристойном разрешении 352x288 она может писать видео с частотой 15 кадров в секунду.

В S700 имеется разъем для карт памяти mini SD (их объем – до 32 Мб) и есть USB-разъем, а также инфракрасный порт. Поддерживает S700 такие штуки, как WAP 2.0, Java MIDP 2.0 и GPRS. Пиликает звонок этой мобилы на 64 голоса. В S700 есть внутренний ЖК-экран с разрешением 128x160 точек @ 256 тыс. цветов и внешний с разрешением 96x64 точки @ 4096 цветов.

Камера снимает фотки с максимальным разрешением 1280x960 точек, после чего их можно крутить, накладывать на них фильтры и смотреть их в режиме слайд-шоу. И – самая крутизна – в мобилу встроена вспышка LED. В общем, есть все, даже фонарик. В режиме разговора телефон работает 3 часа, а в режиме ожидания – 100 часов. Его размеры при этом 82x41,5x21,6 мм, а вес



очень маленький – всего 90 граммов.

Кто найдет, несите в редакцию. Мы разберемся, что с ним делать. Может, по совету Шварценеггера сразу же утилизировать? В общем, несите, а мы сделаем так, чтобы всякие вредные вещества, если они есть в этом телефоне, не засоряли атмосферу. И воду тоже. Короче, мы спасем мир от этого телефона – будем специально носить его с собой и пользоваться напропалую.

Английское название: Akira

Формат: полнометражный фильм (1988)

Жанр: психологический триллер с элементами НФ и апокалиптики

Создатели:

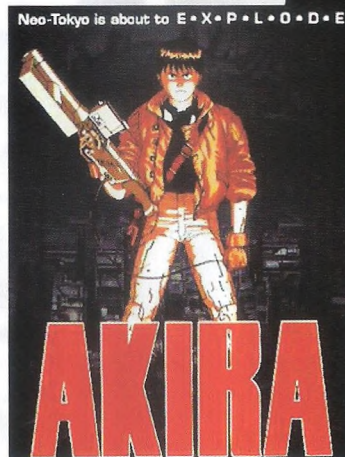
мангака - Отомо Кацухиро

авторы сценария - Отомо Кацухиро и Хасимото Идзо

режиссер - Отомо Кацухиро

композитор - Ямасиро Гайно

студия - Akira Committee



Для того чтобы сделать правильный выбор, человек должен иметь возможность совершить ошибку.

Е. Коломиец

Стрелки часов показывали ровно семь утра. Я сел на заднее сиденье маршрутного такси «Украинка - Киев» и, вставив в уши наушники, включил плеер. Машина тронулась плавно. Лишь спустя какое-то время



я понял, что девятиэтажные здания, которые каждый раз встречают гостей этого маленького городка, уже давно исчезли за лесополосой.

Я расстегнул рюкзак и достал журнал. Слегка потертая



глянцевая обложка с желтой надписью сверху. Перевернув страницу и пробежавшись по оглавлению, я стал быстро перелистывать страницы, изредка останавливая взгляд на понравившемся дизайне.

Маршрутное такси несло практически беззвучно, за окнами то и дело мелькали огромные бигборды, прикрывая своими мощными телами крыши шикарных особняков.



— Да, нынче такие журналы — раритет, — сказал я вслух. — Странно, почему их тогда не ценили?

— Что? Что вы говорите? — спросил старик лет восьмидесяти, сидевший рядом со мной.

— Я говорю, что такие игровые журналы сегодня — раритет. В наше время молодежь привыкла получать информацию мгновенно и при этом даже не отфильтровывать ее.

Старик пожал плечами и, глубоко вздохнув, с усталостью в голосе произнес:

— Да, вы правы, молодой человек. Мир меняется. Однако ни



я, ни даже вы этих изменений не замечаете. И причина заключается в том, что мы сами причастны к этому, ведь мы сами создаем то, что его изменяет.

Я прищурился и, взглянув на него, подумал: «Он хоть сам понял, что сказал?»

— Конечно! — ответил старик, улыбаясь. — Да не волнуйтесь так. Просто я давно научился читать мысли людей по их лицам. Поверьте, это не так сложно. И вы, молодой человек, не стали для меня исключением, — он опять улыбнулся и взглянул на часы.



За окном такси мелькнул очередной голографический бигборд с яркой рекламой.

— Позвольте узнать, почему вы так считаете? — настороженно спросил я у него.

Он повернулся ко мне и взглянул на разворот журнала.



— Вот смотрите, — сказал он, указывая на журнал. — Человек, который написал эту рецензию, и предположить не мог, что через несколько десятков лет ее будете читать вы.

— Я вас не понимаю.

Он опять взглянул на журнал и произнес:

— Когда я был... ну, примерно в вашем возрасте, я сильно увлекался изобразительным искусством. Вернее сказать,



это было частью моей работы. И вот на каком-то этапе мне в руки попал один замечательный мультфильм. Сразу хочу заметить, что он, может быть, покажется вам слегка наивным, но поверьте, по тем временам,

а это 1988 год, это было действительно достижением.

— Ну и что в нем было такого замечательного? — спросил я, разглядывая картинки к статье.



Старик закрыл глаза. Воцарилось молчание.

— Извините, но вы не ответили на мой вопрос, — произнес я, перелистывая страницу журнала.

— Вам не интересно то, о чем я собирался вам рассказать. Вы поглощены прошлым и вам нравятся его «краски», однако вы совершенно не хотите знать, как создавались эти «краски».



— Почему вы так решили? — спросил я.

Старик открыл глаза и улыбнулся.

— Ладно, молодой человек, я расскажу вам про этот мультфильм. И, возможно, вы поймете, почему цвета прошлого красивы и сейчас. Настолько красивы, что привлекают вни-



мание не только своим внешним видом, но и содержанием.

И он начал свой рассказ.

– В тогдашней Японии рынок комиксов был организован иначе, нежели в нашей стране. Тогда, да и сейчас, пожалуй, тоже, в этой стране существовали журналы, объем которых



превышал сто страниц. Обычно в один такой журнал входило несколько серийных комиксов, которые были собраны под одной обложкой. Мода на такие сборники пришла из Северной Америки, хотя, должен заметить, их «начинка» сильно отличалась от оригинального американского комикса.

И вот в далеком 1982 году на обложке журнала Young появилась надпись «АКИРА», которая была названием целой истории. Автором этой истории



был Кацухиро Отомо, в свое время один из известнейших мангак и режиссеров аниме. Да, кстати, это была его не первая работа. Двумя годами ранее он выпустил мангу «Детские сны», которая через три года получила престижную премию – Гран-при Японского НФ. Это был первый случай, когда подобная премия присуждалась манге.

Люди, которые следили за творчеством Отомо, говорили, что толчком к началу его арт-деятельности послужила научная фантастика и запад-



ное кино, которыми он очень увлекался в детстве. Но, как показала история, именно манга «Акира», со временем переизданная в шести томах, стала тем источником, который предрек апокалиптическое будущее.



В учебники по истории комиксов эта манга вошла как новый жанр апокалиптики начала восьмидесятых, и именно благодаря ей японский комикс стал очень популярным. Спустя 6 лет она была экранизирована и стала первым аниме с 24-мя кадрами в секунду, широко известным не только в Японии, но и за рубежом. Одним словом, Отомо умудрился втиснуть историю на 2160 страницах в 120 минут видео. Это примерно 18 страниц в минуту, или 3,33 секунды



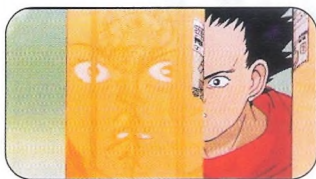
на страницу. Неплохо, а? – старик довольно улыбнулся и подмигнул мне.

– А что было потом? – поинтересовался я.

– После того, как Отомо создал анимированную, но сжатую версию своего шеститомного произведения, он решил отойти от графики и переключился на написание текстов к сценариям аниме и манг. И в 1990 году из-под его пера вышла манга ZeD,



которая впоследствии была экранизирована. Она также снискала славу не только среди поклонников, но и среди многочисленных критиков, так как затрагивала актуальную проблему для современного общества – проблему старости. Чуть позже, в 1995 году, Отомо решил экранизировать свои новеллы, которые объединил под



одним названием – Memories («Воспоминания»).



Старик замолчал.

– Ну, а дальше? – с еще большим интересом спросил я. – Извините, – сказал он, тяжело вздыхая. – Я просто кое-что вспомнил.

– Что?

– Это неважно. Ну, ладно, слушайте дальше. Его эстетика повествования, будь то манга или аниме, была близка эстетике радикального комикса, истоки которого надо искать в философии панков. Поэтому Отомо всегда испытывал интерес к самым разным слоям общества. К тому же в своих работах он иногда в сатирической манере показывал свое отношение к концу света или к новым «спасительным» религиям, которые уже успели заполнить общество.



Старик опять замолчал и о чем-то задумался. Маршрутное такси, сбросив скорость, въехало в черту мегаполиса.

– Ой, извините, – сказал он, поглядывая на часы. – Я немного отклонился от темы разговора, так и не рассказав о сюжете мультфильма. Так вот, действие фильма разворачивается в 2019 году



в огромном мегагороде Нео-Токио, построенном на руинах старого Токио, где вот уже несколько лет идет война между двумя преступными группировками. Картина как раз начинается с того момента, когда байкер Тэцуо, потеряв управление в погоне за противником, сбивает странно-



го ребенка, внешне похожего на дряхлого старика. Неожиданно к месту аварии прилетают военные вертолеты и забирают с собой обоих.

Канэда, друг Тэцуо, и остальные байкеры, озадаченные увиденным, отправляются на поиски друга.



А тем временем на Тэцуо начинают ставить эксперименты, превращая его в новейший вид парапсихологического оружия, лучшим образцом которого был в свое время таинственный мальчик по имени Акира...

Маршрутное такси остановилось у входа в метро. Старик встал и уже собрался выйти, когда я спросил:

– Могу ли я узнать, как вас зовут?

– Мое имя ты прочитаешь в этом журнале, в том месте, с которого я начал свой рассказ.



Старик растворился в толпе, а я раскрыл журнал и начал читать.



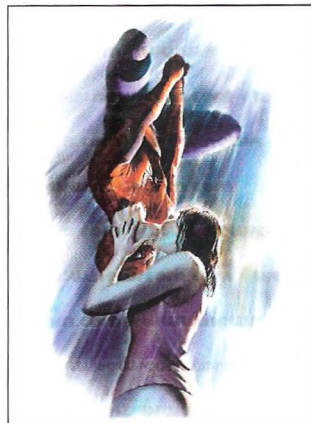
Animania NEWS

ШОУЛЫТ

По сообщению Anime News Service, 6 сентября 2004 года по токийскому анимационному каналу была показана последняя вдвоенная серия (166/167) телевизионного сериала Inuyasha. Всего же экранизация оригинальной манги Такахаси Румико насчитывает более шести телевизионных сезонов, четыре специальных и три полнометражных фильма. Также Anime News Service сообщила о том, что четвертая полнометражка готовится к выходу в декабре текущего года.

ШОУЛЫТ

Оригинальные рисунки известного художника Алекса Росса (Alex Ross), которые были сделаны как обложки-плакаты для хитового блокбастера Spider-Man 2 («Человек-



Паук-2»), будут выставлены для продажи на аукционе eBay. Все доходы от продажи пойдут в «Центр борьбы с раком» для реализации исследовательских программ.

Источник: www.prnewswire.com

ШОУЛЫТ

Новые анимационные серии Batman («Бэтмен») от Warner Bros. будут показаны в Америке осенью этого года. Интересное совпадение – анимационные серии продюсируют Bruce Timm (Брюс Тимм), Paul Dini (Пол Дини)



и Alan Burnett (Алан Барнет), который был исполнительным продюсером фильма Batman.

Источник:

www.comicscontinuum.com

ШОУЛЫТ

По информации на сайте www.grant-morrison.com, три новые части комикса WE 3 (права на издания которого принадлежат компании DC COMICS), нарисованные Фрэнком Квайетлом (Frank Quitel), вышли в августе 2004 года.

ШОУЛЫТ

Как стало известно, в ближайшем будущем, а именно 9 октября 2004 года, на экраны Японии выйдет игровой фильм по мотивам одноименного аниме Devilman. Изначально ленту планировалось выпустить еще в июне, но из-за возникших трудностей в процессе создания спецэффектов дата выхода на большой экран была перенесена.

Источник: AnimeNation

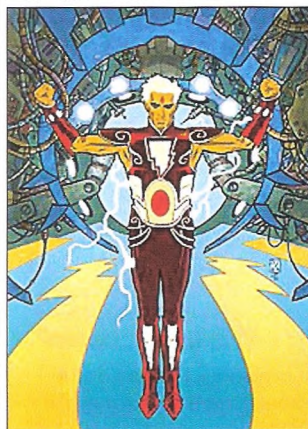
ШОУЛЫТ

Совсем недавно компания Marvel Comics сообщила о появлении своего нового комикса Warlock, созданного по сценарию знаменитого комиксиста Грэга Пака. Комикс рассказывает о супергерое, созданном группой сумасшедших ученых для спасения мира. По словам сотрудников компании, обложки к комиксу рисовал не менее знаменитый художник Д. Г. Вильямс-3.

Вот что об этом комиксе говорят сайты обозревателей. **Comixfan.com:** Пак написал ментально стимулирующую историю, которая освежает классический характер супергероя, в то же время отрыва-

ясь от стандартов историй про супергероев.

SimplyJD.com: Художник, который показывает не просто уровень, а высочайший полет в этой области. Его стиль, отчасти похожий на Джона Берна и Дана Юргенса, отлично подходит для подобной книги.



Источник:

www.gregpak.com/warlock

ШОУЛЫТ

Всемирно известная игровая компания Blizzard Entertainment в сотрудничестве с японской корпорацией TOKYOPOP Inc. в 2005 году собирается выпустить трехтомный комикс (мангу) Warcraft: Sunwell Trilogy. В основе сюжета – приключения девушки Anveeny и синего дракона по имени Kales, принявшего человеческую форму, чтобы скрыться от темных сил, пытающихся уничтожить его



расу. Выход первого тома под названием Dragon Hunt намечен на начало весны 2005 года. Из заявленного релиза стало известно, что написанием сценария к трехтомнику займется автор фэнтезийных романов о вселенной Warcraft Richard Knaak, а за иллюстрации будет отвечать корейский мангака Jae Hwan Kim.

Источник: Anime News Service

ШОУЛЫТ

После нескольких фальстартов киноверсия знаменитой серии комикс-книг про супергероев, известных как «Фантастическая Четверка», начала сниматься в Ванкувере, США, и появится на экранах 1 июля 2005 года. Как стало известно, на главные роли были приглашены такие звезды, как Велшем Граффод (мистер Фантастик), Джессика Альба (Сью Сторм), Крис Эванс и Майкл Чиклис. Также на пресс-конференции, приуроченной к старту съемок, продюсеры заявили, что они постараются не огорчать поклонников хорошего кино и потратят для этого немалые усилия в области компьютерной анимации.

Источник: www.montgomeryadvertiser.com

ШОУЛЫТ

В 2005 году студия Production I.G. собирается выпустить на японские экраны юмористический роман, принадлежащий талантливому мастеру Мамору Осии. Об этом рассказал на одной из пресс-конференций глава студии Production I.G. Мицуха Исигава. Также из уст директора прозвучала новость о том, что именно он уговорил Мамору написать комедию для токийского зрителя. Нам же остается только надеяться на то, что маэстро Мамору все же выполнит обязательства.

Источник: Anime News

Новости подготовили
Happyness & Sova

Создавая мультфильм...

Жизнь – это движение

ТАЙМИНГ. Движение

Как известно, в немом кино при отсутствии звука содержание сцены, ее эмоциональную окраску передавали в основном движения персонажей. Именно поэтому их жесты и мимика часто были слишком картинными, специально преувеличенными, или же наоборот, ужасно неловкими и медленными.

Движения персонажа раскрывают его эмоции и настроение, а также позволяют понять его характер. Именно через движения, которые порой воспринимаются

(например, приглаживание волос), которые, как уже говорилось, воспринимаются практически полностью на подсознательном уровне. Если лишить персонажа невербальных проявлений личности, то он будет менее ярким, менее живым и естественным.

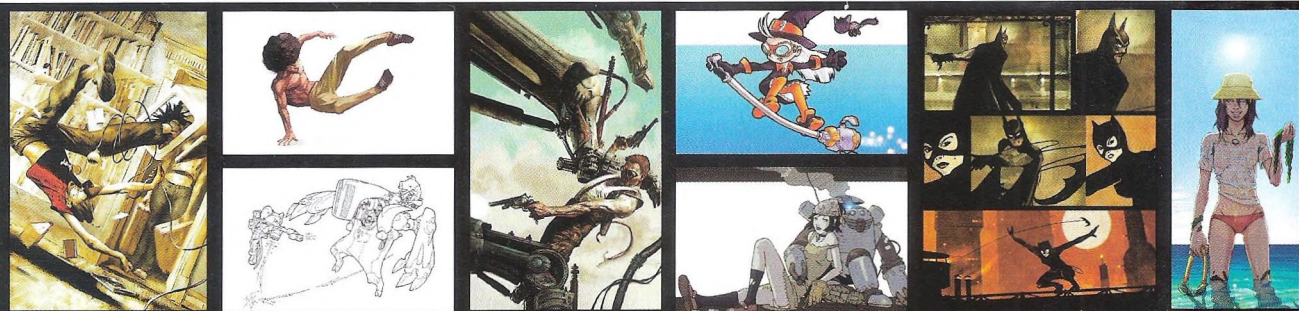
Основная задача анимации – сделать персонаж как можно более реалистичным не только в плане художественном, но и в физическом. При движении любого, даже комического, персонажа стоит учитывать законы

ведь если его суставы будут сгибаться не в ту сторону или не в том месте, это вызовет смех.

Поэтому к разработке и людей, и животных надо подходить, учитывая законы анатомии. Концентрируя внимание зрителя на определенных движениях рисованного животного, аниматор старается сделать его узнаваемым. Например, могли бы вы себе представить воробья, который не прыгает, а передвигается короткими шажками, как голубь? Или же кота, который не изгибается перед

ских средств этот жанр постоянно пополняется новинками, сделанными по большей части на основе компьютерной графики.

В последнее время стало популярным экранизировать комиксы, основное достоинство которых – тщательный подбор эффектного ракурса относительно главного действия. Ведь художник, создающий подобные сцены, не ограничен расположением камеры. Он знает, что изображение основного действия на страницах комикса зритель будет



зрителем совершенно подсознательно, передаются малейшие оттенки эмоций и чувств. Если персонаж грустит, он будет гораздо меньше и медленнее двигаться, если радуется – наоборот. Естественно, в основном эмоции передает мимика, но из психологии известно, что существуют и другие невербальные способы выражения эмоций и настроения: движения рук, повороты головы, неосознанные жесты,

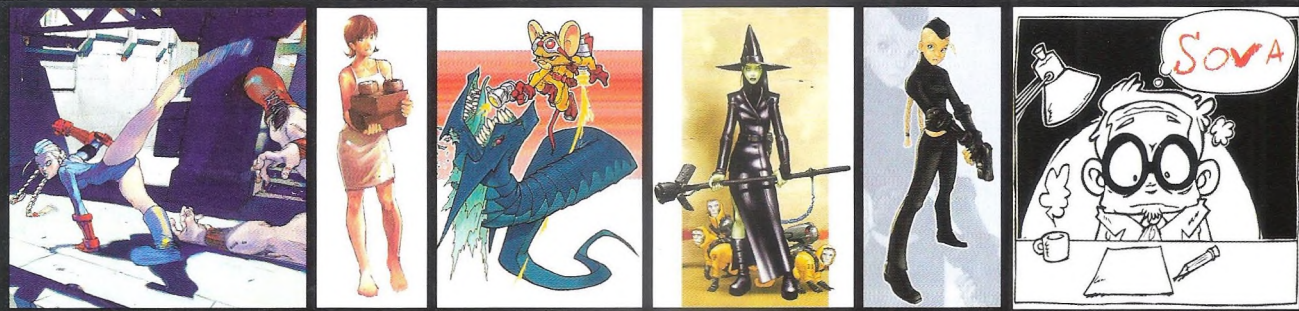
физики и анатомии. К законам физики относятся гравитация, сила ветра, сила трения и так далее. Если персонаж будет, к примеру, слишком медленно прыгать, то зрителю покажется, что в рисованном мире нарушена гравитация; или если, например, на одежде персонажа не будет ни одной складки, то он будет выглядеть искусственно. И, конечно же, тело героя должно соответствовать законам анатомии,

прыжком? Естественность и правдоподобность очень важны, так как даже очеловеченные животные – разговаривающие и ходящие на двух ногах – должны сохранять характерные для себя повадки.

Такой жанр, как экшн (что в переводе означает «действие»), и в кинематографе, и в мультипликации всегда приковывал внимание зрителя. А при нынешнем развитии технологиче-

рассматривать подолгу. Именно поэтому художник старается показать движения своего героя как можно более реалистично.

«Красивая и хорошо поставленная сцена завораживает зрителя», – говорят братья Вачевские в одном из своих интервью, – поэтому компьютерная анимация персонажа должна учитывать все принципы изображения, причем с максимальной эффективностью».



WCG 2004 Grand Final — наши уже там!

Пока мы тут работали над очередным номером, команда наших киберспортсменов в составе GSC.GameWorld (ZeroGravity, BoBo, Weiss, uxo, Enix), GSC.Chip.Mask, zd.Mistik, GSC.Hot, Fudes.Fodder и vWeb.Yan намылилась в Америку.



Яркая церемония открытия



Русские любят ZeroGravity: в галерее на сайте cyberfight.ru ZG — единственный украинец



Мораль у ребят на уровне!

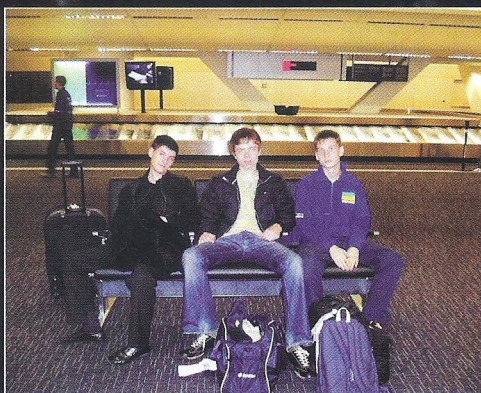
Этому предшествовал целый сериал под названием «Отборы», о котором крайне подробно мы писали в прошлых выпусках. Когда был определен состав нашей сборной команды, всемирный спонсор чемпа — компания Samsung, — особым образом подсобили спортсменам, в результате чего все участники и сочувствующие беспрепятственно получили визы. К сочувствующим мы относим SalvadorLimones, который наконец-то собственноручно и саморучно отправился в Сан-Франциско в виде тимлидера. Тимлидер — это почетно, это классно, это, кроме всего прочего, не требует особой ответственности (а если ты — тип совсем безответственный, то вообще ничего не требует), ты считаешься крутым членом команды и можешь делать разное... По приезде обязательно спросим SL, чем он там занимался и в чем состояли его задачи, и отдельно уточним, что

за «разное» он мог делать. Сам SalvadorLimones сказал, что будет «подтирать сопли заплаканным игрокам, будить по утрам ласковым голосом и ловить на лету диваны в шахтах лифтов». Посмотрим, посмотрим.

Это, пожалуй, самый сильный состав и наиболее серьезная команда от нашей страны, которая когда-либо выезжала на международные чемпы.

Посудите сами (да, было бы классно, если бы на WCG можно было «посудить самому»), это действительно сильный состав игроков, ориентированных на победу.

GSC.GameWorld — топовая украинская команда, имеющая многолетний опыт выступления за рубежом, что уже немало. Кроме того, ребята на сегодняшний день играли со многими из претендентов на корону победителя, знают их тактики, имеют массу собственных нашивок. Не будем списывать также мо-



А чемодан Zero улетел в другую сторону



Местные девушки полюбили Salvadorlimones...

раль – их моральной подготовке может позавидовать иная команда, стоящая выше в мировом рейтинге. GSC.GameWorld – команда, которая готова порвать любого на любой площадке, а это дорогого стоит и может компенсировать некоторые проколы, имеющиеся у GSC.GameWorld. Они много тренировались, причем 21 сентября смотались в Питер, где имели небольшой недельный сейшн с участием многократных чемпионов всевозможных чемов – команды M19. В общем, тренировки, нашивочки, командный дух и все такое прочее, надемся на вас!

У GSC.Chip хорошие шансы на выход из группы, он – боец опытный и уж точно самый сильный и известный анрильщик в стране. Он бывал на WCG (правда, в роли квейкера) и добивался там определенных успехов. Опыт приходит с годами, и сегодня Chip намного опытнее, чем раньше. По крайней мере, он поехал далеко не в первый раз и знаком с такими вещами, как большая разница во времени и акклиматизация, не понаслышке. Более того, он уже

с ними справлялся. По сравнению с GSC.GameWorld у Чипа шансы на выход еще более высоки, если учитывать то, что в Counter-Strike из группы выходит только одна команда, тогда как в индивидуальных видах в плей-офф выходит целых два игрока. Так что остается только верить, что Чип не даст слабину и сможет противостоять именитым соперникам.

Точно так же очень высоки шансы на выход в плей-офф у Hot-a. Это сильнейший игрок Украины, который не так давно был сильнейшим игроком Европы, по данным реалма battle.net, где он некоторое время удерживал лидерство, то есть первое место ладдера. Он – стабильный игрок, знающий про Warcraft если не все, то очень многое, и имеющий потрясающую реакцию, а это очень важно в такой быстро меняющейся стратегической игре, как «варик». Он имеет достаточно тактик и стратегий, владеет микроконтролем, в общем, он – победитель. Но победитель в клубе – это не обязательно победитель на чемпе. Для Hot-a чмп такого масштаба может стать неко-

торым барьером, который надо взять: участие в Гранд-финале WCG – далеко не поход в соседний клуб и даже не игра в европейском ладдере WC3: TFT. Так что если Hot сможет удержаться в седле, не даст эмоциям и нервам поглотить его – он будет в плей-офе.

Сложно что-то определенное сказать о том, насколько легко будет Mistik-y, Yan-y и Fodder-y, но мы рассчитываем, что они покажут красивые игры, чем бы они не закончились. Большие надежды возлагаются на Yan-a, который благодаря хорошей игровой базе имеет опыт игры с разными соперниками и часто играет на выезде, что очень полезно в таком деле, как киберспорт. Вообще частая игра на разных площадках и в разной обстановке – это очень важно. Так что, думается, Yan тоже не подкачает.

И пока готовился номер, мы получили расклад по играм в группах:

Counter-Strike

GSC.GameWorld -vs- Revolutiones – 8 октября;
GSC.GameWorld -vs- mF_kz – 8 октября;

GSC.GameWorld
-vs- [xDk] – 8 октября.

Unreal Tournament

Chip_mask.GSC
-vs- mouzAOpen_Burnie – 7 октября;
Chip_mask.GSC
-vs- sickzor_au – 7 октября;
Chip_mask.GSC
-vs- Scourge – 7 октября;
Chip_mask.GSC
-vs- fm_navigator – 7 октября.

zd.Mistik -vs- fnaticROX – 8 октября;
zd.Mistik -vs- ELiam – 8 октября;
zd.Mistik -vs- fzneo – 8 октября.

WarCraft III: The Frozen Throne

FuDeS)FoDDeR -vs- dw_cat – 7 октября;
FuDeS)FoDDeR
-vs- fm_ranger – 7 октября;
FuDeS)FoDDeR
-vs- Sameni – 7 октября;
FuDeS)FoDDeR
-vs- MythCareFly – 7 октября.

GSC.Hot -vs- johnny_sk – 8 октября;

GSC.Hot -vs- zEro_cz – 8 октября;
GSC.Hot -vs- FeraL_id – 8 октября;
GSC.Hot -vs- [4KKaJ] – 8 октября.

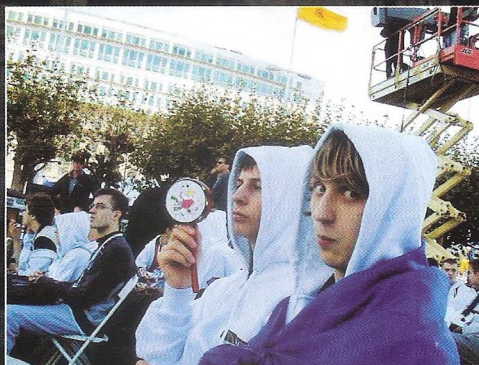
StarCraft: BroodWar

vWeb.yAn -vs- KazioWichura – 7 октября;
vWeb.yAn -vs- xellos_kr – 7 октября;
vWeb.yAn -vs- razor_au – 7 октября.

Таковы предварительные данные и наши размышления на эту тему. И сегодня нам остается только пожелать ребятам удачи, спокойствия и уверенности в себе.



...но Enix своим барабаном смог отвоевать их симпатии!



Weiss завидует магическому барабану Enix

Samsung C-Club — праздник расширения

Самый центральный в Украине игровой клуб стал шире и больше. Самый центральный потому, что находится в самом центре столицы — на Бессарабской площади в Киеве, что на дальнем конце центральной улицы Крещатик. Тому, кто не был в Киеве, но смотрел парады на праздники, поясняем: отсюда они все идут.

После кратких пояснений «почему» пишем «что конкретно». Конкретно стал больше и круче сам клуб и его начинка — с 60-ти (это когда-то считалось много) его увеличили до 180 компов (вполне почетное число даже по сегодняшним «станционным» меркам), что стало возможным после увеличения площади. Но на этом прогресс не закончился: в клубе поставили хорошую технику — Pentium 4 HT 3,0 ГГц, 512 Мб DDR, ATI Radeon 9600 XT, 19" Samsung. В общем, на уровне. Геймеры прутся.

И в честь такого дела было принято решение что-то срочно организо-

вать. Все размышления руководства закончились традиционным, но очень навороченным турниром по CS, который назвали «Samsung C-club» Expansion Tournament 2004. Праздник киберспорта планировался на 2 октября, но после того, как на турнир зарегистрилось 54 команды (!), всем стало ясно, что одним днем все не обойдется, и в программу проведения ввели второй день турнира. Что послужило причиной такого наплыва, неизвестно. Возможно, геймеров привлекли призы — спонсором турнира стал Lucky.net, и призы были вполне серьезные. Тем не менее предыдущий рекорд Киева по количеству команд, принимающих участие в одном турнире (44 команды), сильно перекрыт, и когда его теперь побьют, неизвестно.

Картами турнира были приняты de_aztec, de_cbble, de_dust2, de_inferno, de_nuke и de_train при настройках сервера согласно настройкам на WCG 2004.

Среди фаворитов турнира можно было сразу же выделить GSC, pro100 и DIOsoft, а также HR (которые так и не научились играть на nuke). Что себе думают HR, не ясно: de_nuke из де-



фолтных карт никуда не делась, и играть ее придется снова и снова... Но мы забегаем вперед, посмотрим, как все шло с самого начала.

В первом туре по традиции было много игр со смешным счетом, когда перевес одной команды был неприличным. Много игр сыграли всухую, когда один из противников при игре как за первую, так и за вторую сторону не мог взять ни одного раунда или как-то выигрывал только один из них. Такими были ExCSer, X-COM, apRos41 и другие. И вспомним, что дело было на «ацтеке», ко-

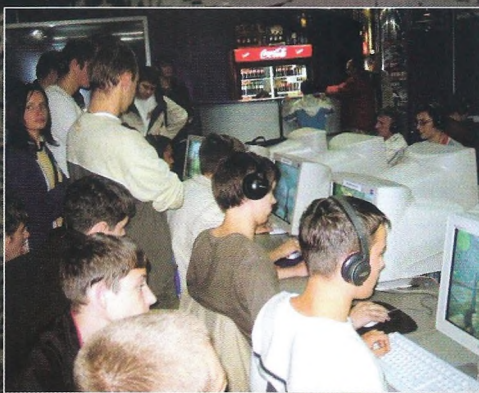
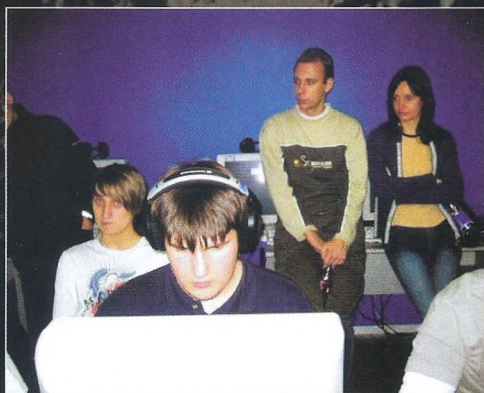
торый всем известен вдоль и поперек! Ну, да ладно.

Далее в первом туре винеров произошел прикол: наши суперчемпионы и все такое, команда GSC.GameWorld, на втором «дасте» при игре против HR не смогли победить. При этом вспомним, что накануне они приехали из Питера, где на протяжении недели играли с M19, готовясь к финалу WCG! Возможно, определенную роль в ухудшении стрельбы ребят сыграл факт резкого перехода с CS:CZ (на котором проходит WCG и на котором они тренирова-



Наш плакат с GSC пользуется популярностью: на нем звезды оставляют свои автографы





лись) на 1.6 (версия чемпионата). В то же время у HR была сильная мораль, но мало сыгранности: они говорят, что перед чепом не тренились, да еще и нового игрока (Cobra) взяли к себе в команду. В общем, счет 13:11, и GSC – в лузерах. Не поперло HR и GSC – особенно GSC, конечно, раз они проиграли. Но сам факт попадания этих команд друг на друга в начале турнира уже привычен и почти предсказуем.

Следующим приколом стала игра все тех же HR против совершенно проходных just. Команда just, по собственному признанию, приехала на чеп не выигрывать, а повысить скилл. Для этого они просто хотели не слететь в первых двух играх, а продержаться какое-то время, стараясь накопить опыт в играх с отцами. Но играть с именно такими «отцами» в 1/8 финала винеров им выпало на карте de_nuke! В общем, был вечер приятных сюрпризов для команды just. Многие слышали это название вообще впервые, и тут... Защиту just сыграли слаженно и взяли эту сторону со счетом 8:4. Но это «защита» – простая сторона по умолчанию. Однако при игре за вторую сторону они обалдели, видя, что HR не может им противостоять. Счет – 4:0, после чего два раунда just сливают и берут последний, тринадцатый, несчастливый для любого казсера раунд, вышибая из винеров команду, которая выбила в лузеры самих GSC! Такой вот приколы.

В четвертьфинале винеров на «инферно» just все же вылетели в лузеры. Их сбил «паровоз» турнира – команда pro100, которая явно хотела выиграть чеп и прикладывала к этому все усилия. Также

спокойно прошли четвертьфинал и DIOsoft, показавшие на турнире достаточно стабильный скилл, точную стрельбу, хорошую стратегичность.

Пройдя по винерам, pro100 точно так же вынесли Pure E. Счет – 13:3, и pro100 – в финале винеров. В послематчевом интервью Pure E*Mummy сказал, что играла его команда суматошно, парни из «просто» уверенно рашили и убивали. Также и постоянные фавориты DIOsoft показали уверенную игру, точную стрельбу и бескомпромиссно выбили в лузеры engage – счет 13:4 на de_cbble.

До финала винеров, который по раскладу должен был играть на de_train, дошли двое из трех основных фаворитов турнира. По мнению Puma из DIOsoft, в этом поединке все решила стрельба из AWP, которая в его команде отлично поставлена у сразу двух игроков. В итоге много раз штатные снайперы команды спасали ситуацию при численном преимуществе противника и брали безнадежные, казалось бы, раунды. В итоге DIOsoft победила pro100 со счетом 13:8 (8:4, 5:4).

Этим закончился первый день для винеров. А в лузерах игры продолжались допоздна. Первыми из фаворитов в лузерах играли все те же HR, и они вылетели, проиграв в овертайме со счетом 16:12 команде Gamelife. Одна из самых любимых карт всем известного Рашика из HR – de_train – не принесла удачи ребятам. И они отправились зажигать по киевским клубам.

GSC.Gameworld, в свою очередь, опомнились и выиграли у X60 с уверенным счетом 13:3. Но самой интересной и напряженной встречей турнира стала

игра OldSchool и Union of five. Игра, обычно заканчивающаяся на счете 13:X, у них длилась... 42 раунда! Замучив друг друга, они, наверное, были бы рады любому исходу встречи, но проигрывать при такой равной игре все же обидно. Настырней оказались ветераны из OldSchool: счет – 22:20, и они проходят дальше, оставаясь за порогом турнира UOF.

Далее на aztec прошли ближе к финалу GSC, а следующая битва OldSchool стала еще одной изюминкой турнира: их встреча с R2f-Hitline затянулась на 2 овертайма, но все же старички проиграли со счетом 16:12, хотя поначалу игра шла очень ровно. Мораль решила все, и, выиграв одну игру, ребята расслабились, после чего им дали такого пинка, что собраться они так и не смогли.

На следующий день игрались все центровые игры. И в первой же из них GSC слетела, проиграв одесситам из Pixel со счетом 11:13 (6:6, 5:7). В другом матче пролетели марипольцы R2f-HitLine. Их игра против киевлян из FeedBack не была идеальной с точки зрения стратегии, и они за это заплатились – 13:7 (7:5, 6:2). Однако в следующем туре FeedBack пролетел: на de_nuke они сильно проиграли за дифенс (8:4), так что за терроров им пришлось наверстывать упущенное, что у них просто не получилось. Итоговый счет – 13:10.

А «пиксели» во встрече с engage (это бывшая команда TreeZ, которая теперь именуется не «деревья», а engage.c-club) порешали последних: Pixel (Одесса) def. engage (Киев) – 13:11 [6:6 | 7:5] @ nuke. И кто бы мог подумать, что Pixel пойдет и дальше? В малом финале лузеров они встретились с Pure E,

которых просто разгромили со счетом 13:3 на inferno!

И вот – финал лузеров, ответственная игра. Хотя какая из игр не ответственная? Встреча pro100 и Pixel положила конец продвижению одесситов по лузерам к победе. Игра на cbbble была полностью отдирижирована харьковчанами – они навязывали свой стиль игры, быстрый и беспощадный. Pixel пытался им противопоставить медленную вязкую атаку, но точная стрельба и слаженность действий pro100 не дала им этого сделать – 13:1 (11:1, 2:0).

В играх суперфинала pro100 против DIOsoft на aztec и втором «дасте» не было ничего особенного, разве что 8 раундов за «дио» подряд. А так pro100 со своей отличной стрельбой и четкими действиями не оставили киевлянам ни одного шанса.

В итоге мы имеем следующие результаты:

1. pro100 (Харьков) – \$500 + 5 карточек Internet Unlimited на 1 месяц от Lucky.net;
2. DIOsoft (Киев) – \$250 + 5 фирменных футболок и термокружек Lucky.net;
3. Pixel (Одесса) – \$150 + 5 карточек Internet Unlimited на 1 неделю от Lucky.net;
4. Pure E (Киев) – \$100.

А GSC, немного успокоившись, пошли собирать чемоданы, чтобы лететь в Сан-Франциско – они победители, но не в этом турнире.

Киберспорт с GameInsider.com

МЫ REISE, REISE, REISE В ДАЛЕКИЕ КРАЯ

RAMMSTEIN
Mein Teil



DU BIST, WAS DU ISST.

Конец сентября стал для фанов Rammstein временем очередного ликования – после достаточно длительного перерыва вышел новый альбом их любимых неорок-индустриализаторов всей Германии. Парни здорово попотели над Reise, Reise, и результат, как всегда, оказался на грани. На грани крутого драйва и омерзения, здравого смысла и фолла. Как обычно, острые, как обычно, громко и смачно плюющие на устои общества касательно того, о чем «можно» и о чем «не можно» петь. А немецкий язык с его хрипами и рычащими фразами добавляет накала. 11 песен, и все разные (не устану повторять «как всегда, разные»). Нельзя сказать, что альбом не такой, как все, но более жесткий в текстах – это точно.

Первая баллада – в стиле старых добрых Rammstein – Reise, Reise. Это настоящий новый Seeman – грустное повествование о кровавой рыбалке, когда рыбаки кидают копыя в рыбу, окрашивая волны красным. Кровь, пот, море – это символ нашей жизни в видении Rammstein.



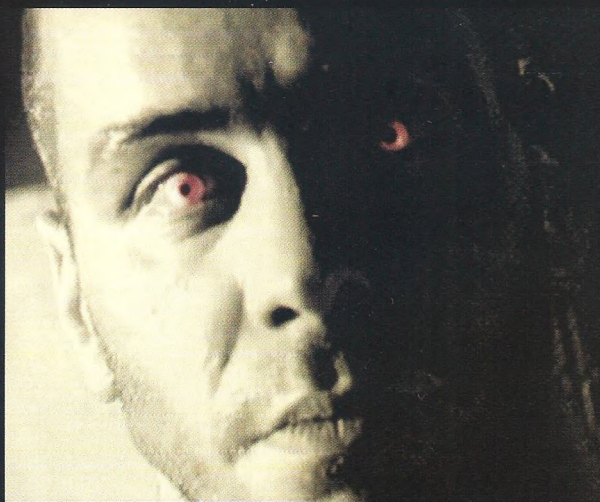
После такой традиционной Reise, Reise следует скандально известная песня про каннибала, история о котором совсем недавно потрясла мир. Жесткая песня в стиле Laichzeit – один тип режет другого тупым ножом и жрет его потихоньку, снимая это дело на камеру. Нервные впечатлительные слушатели из числа тех, кто следил за судом того самого каннибала и слышал о подробностях истории,

бегут в сортир звать Ихтиандра, а бушующий на сцене Тиль без усталости играет фразами типа «отрезает мои члены, ест мои члены». Тут мой неловкий русский перевод очень мило передает смысл оригинального текста.

Странная песня под странным названием «Далай-Лама» – это вкрадчивый шепот все того же Тили. Отец и сын, небо зовет, самолет взлетает, а перепуганный мальчик лететь не хочет. Но когда они все же взлетают на самолете, небо начинает звать уж очень откровенно: «Мальчик! Иди к нам!» Мальчик потихоньку фигеет, и папаша прижимает сына к груди до тех пор, пока сын не умирает... То ли пацан сам отправился на небеса, то ли отец его придушил, но по традиции все кончается плохо. А Далай-Лама, говорят, тоже, как и мальчик из песни, боялся летать на самолетах...

Keine Lust – вообще полный капец. Грустная песенка, где герой жалуется на то, что он ничего не хочет, что ему холодно





и все такое. Потом оказывается, что это песня трупа. Мертвый, он лежит, ничего не хочет, и ему холодно... Просто катастрофа... Следом за такими некротоманиакальными исповедями следует еще одна песня с признаниями – Los. Los означает «Вперед!», но если какое-то слово кончается на -los, это равнозначно русской приставке без-. Rammstein – безымянные, беззвучные, безрассудные, бездарные и безвкусные, но они идут вперед. И все это в тихой песне с ритмом марша и совершенно блюзовым звучанием гитары.



А в середине альбома, когда, казалось бы, уже прошли все возможные варианты песен – вызывающие, нежные, жесткие, отвратительные – есть еще один хит, который стал таковым сразу после появления одноименного сингла, – Amerika. Мы живем в Америке, весь мир пьет «Кока-Колу», носит американскую одежду, там и сям маячит надоевший всем Микки Маус и непо-

больше похожа на какой-то очередной «ля-ля-ля» группы «Руки вверх!», так еще и русский припев. Lich сказал: «Я думал, это «Тату»... Но вслушайтесь в слова: старая и страшная проститутка

Москва, у нее золотые зубы, она готова отдаться любому, но только если он заплатит... Русский текст вторит немецкому: «Это песня о самом прекрасном городе в мире! Москва! Поехали!». Без комментариев.

Morgenstern – чуть ли не единственная чисто роковая песня в альбоме. Песня об утренней звезде, о любви сменяется страшным треком в стиле horror. Stein um Stein: в пустынном саду под проигрыш, в котором легко узнается мелодия из балета «Лебединое озеро» Чайковского, влюбленный парень камень за камнем аккуратно замуровывает свою еще живую любимую, ноги которой скованы цементом. «Никто не услышит твоего крика – вокруг сад». Одна из самых красивых песен, и Чайковский rulezz forever!

Заканчивается Reise, Reise двумя медленными балладами – безутешной песней одинокого человека (Ohne Dich – «Без тебя») и песней о любви Amour. Последняя вообще не похожа на все предыдущие и ставит красивую точку в очередном продукте творчества Rammstein.



нятно чей святой Санта-Клаус... А в это время США говорит нам, что делать, как жить, как правильно поступать. «Все мы живем в Америке!» – радостно подпевает весь мир. К слову, ударная установка из одноименного клипа продается на eBay: первоначальная цена в 15 тысяч баксов сразу повысилась до 17. К моменту выхода журнала какой-то фанат уже отхватит раритет...

Но наверняка одной из самых популярных песен альбома на территории СНГ станет песенка про Москву – Moskau. Мало того, что она такая заводная и вообще

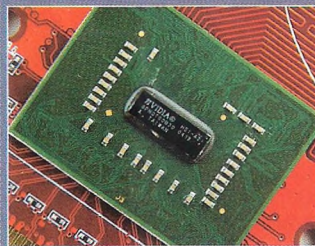


Ацкий мегаобзор видях предоставлен журналом «Компьютеры+Программы»

Gainward Ultra/1800 PCX GS



Графические чипы от nVidia, рассчитанные на работу с шиной AGP, сейчас с успехом применяются для построения PCI-Express-видеокарт. Примером этому может быть Gainward Ultra/1800 PCX GS. Графический чип «общается» с шиной PCI-Express через мост nVidia High Speed Interconnect (HSI), закрытый собственным радиатором и расположенный возле разъема.



Графический чип прошлого поколения FX 5900 обеспечивает достаточное быстродействие для всех актуальных в данный момент игр. Хотя при разрешениях выше, чем 1024x768, возможно, придется жертвовать количеством эффектов для получения скорости прорисовки более 50-ти

фреймов в секунду. Однако в Doom 3 при разрешении 1024x768 и низком качестве больше чем 33,7 фрейма в секунду нам получить не удалось.



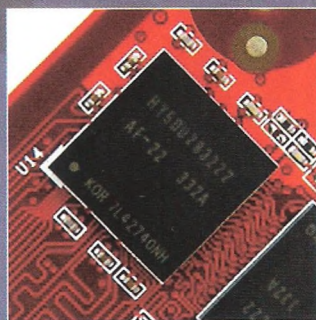
Благодаря технологии nVidia nView d Multi-Display Technology карточка поддерживает одновременную работу с двумя независимыми мониторами. Причем это может быть любая комбинация LCD-, CRT-мониторов и телевизора.

Комплектность поставки довольно стандартная на сегодняшний день. В нее, кроме драйверов, входят переходники S-VHS/Composite и DVI/VGA, а также программы WinDVD 4 и Muvvee 3 Auto-producer. Также стандартно поставляется утилита для настройки производительности карты EXPERTool, которая позволяет легко менять частоты чипа и памяти.

Вентилятор охлаждения оказался довольно шумным: его было отчетливо слышно даже при закрытом корпусе ПК.

Технические параметры видеокарты следующие:

- графический процессор – nVidia Geforce PCX 5900;
- видеопамять – 128 MB DDR-SDRAM;
- шина памяти – 256 бит;
- частота ГП (МГц) – 550;
- частота памяти (МГц) – 275 (550 – эффективная).



Чипы памяти от Hynix имеют время доступа 2,2 нс, так что у самодельных оверклокеров есть огромное пространство для творчества ☺.

Результаты тестирования 3D-производительности (цвет – 32 бита, 1024x768):

- Code Creatures (2x AA) – 5095,0 фрейм/с;
- Far Cry (2x AA, низкое качество) – 120,3 фрейм/с.
- Unreal T. 2004 (2x AA) – 80,4 фрейм/с;

Результаты тестирования 3D-производительности (цвет – 32 бита, 1600x1200):

- Aquamark 3 (2x AA) – 22,2 фрейм/с;

- Call of Duty (4x AA, 8x AF) – 27,8 фрейм/с;
 - Far Cry (2x AA, высокое качество) – 21,4 фрейм/с.
- Уровень шума – 43,2 dB(A) при любой нагрузке, что довольно много. У самых «тихих» видеокарт такого класса шумность при максимальной нагрузке составляет от 32 dB(A).

Резюме:

- интерфейс – PCI Express;
- графический процессор – nVidia Geforce PCX 5900;
- видеопамять – 128 MB DDR-SDRAM;
- цена – около \$300;
- производительность – 8,0;
- эргономика – 3,0;
- комплектация – 5,0;
- цена – 5,0.

Итак, достоинства:

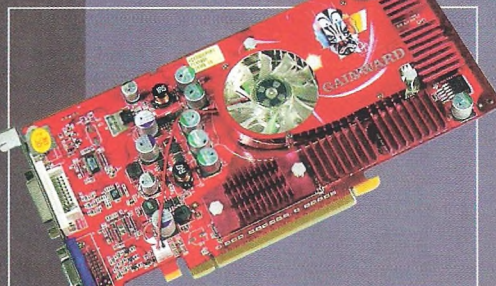
- высокая производительность;
- качественный монтаж;
- стабильная работа.

Недостатки:

- слишком шумный вентилятор;
- высокая цена.

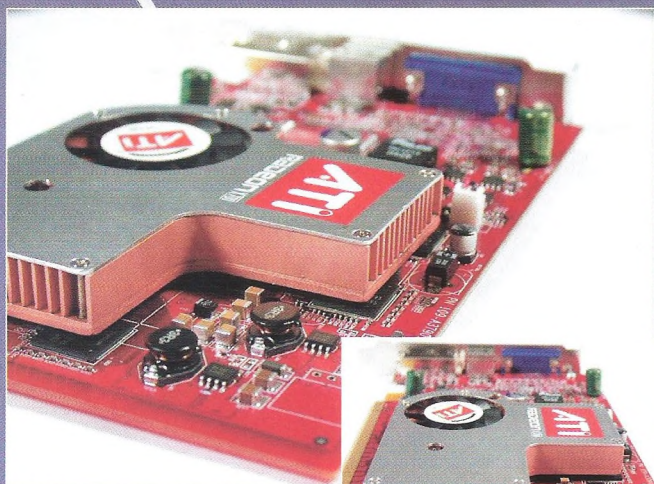
Заключение: достаточная для большинства актуальных игр 3D-производительность и высокая стабильность при навязчивом шуме вентилятора.

Итоговая оценка – 5,25



ATI X700 XT

(предпродажный образец)



Н е прошло и месяца с момента официального объявления нового графического чипа от ATI – X700, а уже есть extrem-вариант видеокарты. Правда, пока только образец, но с нынешними темпами развития 3D-графики уже в ближайшее время в Украине появятся и серийные карты. Если X800 – это флагман, а X600 – средний класс PCI Express-графики, то карточки на основе X700 – это «продвинутый» средний класс. Производительность X700 находится где-то посередине между сериями X800 и X600, а по сравнению с предшествующим поколением, Radeon 9800 XT, X700 XT в среднем примерно на 20% быстрее.

Во всех актуальных на сегодня играх, кроме Doom 3, в разрешении 1024x768 карточка выдает более 50-ти фреймов в секунду практически при любом качестве. Так что удовольствие от игры и графики гарантировано.

Вентилятор видеокарты работает несколько громче, чем мы привыкли, но не напрягает. Кроме того, сообщается, что карта спроектирована в соответствии со стандартом BTX, поэтому в ближайшем будущем можно ожидать вариантов вообще только с пассивным охлаждением.

Технические параметры видеокарты следующие:

- графический процессор – ATI X700 XT;
- видеопамять – 128 MB GDDR3-RAM;
- шина памяти – 128 бит;
- частота ГП (МГц) – 475;
- частота памяти (МГц) – 263 (525 – эффективная);

- время доступа для микросхем памяти – 2 нс;
- выходы – VGA, DVI;
- входы/выходы – Vivo.

Результаты тестирования

3D-производительности (цвет – 32 бита, 1024x768):

- Code Creatures (2xAA) – 7389,0 фрейм/с;
- Far Cry (2xAA, низкое качество) – 136,5 фрейм/с;
- Unreal T. 2004 (2xAA) – 82,4 фрейм/с.

Результаты тестирования 3D-производительности (цвет – 32 бита, 1600x1200):

нет в продаже, но известно, что цена на нее будет стартовать примерно с уровня \$280.

Резюме:

- интерфейс – PCI Express;
- графический процессор – ATI X700 XT;
- видеопамять – 128 MB GDDR3-RAM;
- цена – около \$280;
- производительность – 9.0;
- отзывчивость – 5.0;
- надежность – 5.0;
- цена – 5.0.

Достоинства:

- высокая производительность;
- низкое энергопотребление;
- стабильная работа.

Недостатки:

- пока недоступна;
- высокая цена.

Заключение: хорошая производительность и богатая функциональность. Несколько шумнее, медленнее и дешевле, чем X800.

Итоговая оценка – 6.25

- Aquamark 3 (2xAA) – 28,8 фрейм/с;
 - Call of Duty (4xAA, 8xAF) – 69,9 фрейм/с;
 - Far Cry (2xAA, высокое качество) – 48,9 фрейм/с.
- Уровень шума без нагрузки – 40,3 dB(A), при максимальной нагрузке – 41,3 dB(A).
Видеокарты пока



DOOM 3

тест графических карт



Мы уже задавались вопросом, какие запчасти для компа подошли бы игроку в Doom 3. Но уделить так мало внимания девайсу, от которого во многом зависит то, как выглядит Doom, было нашей большой ошибкой. Поэтому мы решили исправиться и проверить, как быстро вернется Doom 3 на имеющихся сегодня топовых и не очень видеокартах. Ну что ж, посмотрим, посмотрим.

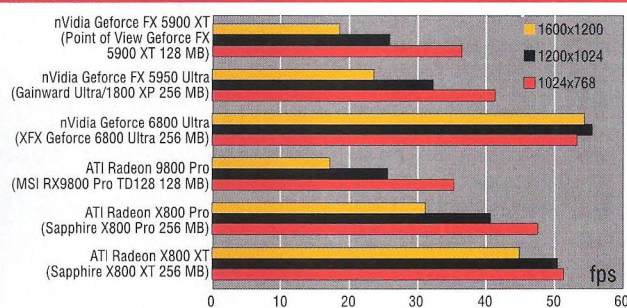
Doom 3 уже давно поселился в каком-то виде к нам на винты. Вот только не хочет он шевелиться так шустро, как мы того хотим – тут наши желания и возможности нашей системы не сходятся. Ведь вы же видели системные требования? Вот они: DirectX компатибл с 64 Мб, а теперь прибавим для верности половину и для реалистичности умножим на два. Вот и получите! Но память – это еще не самое слабое место в видяхах. Ведь 256 Мб видео на борту уже не является чем-то запредельным. И все слабые места останутся таковыми даже у карт с гигабайтом видеопамяти.

Ну, а для того чтобы выяснить, какое же реально существующее железо все-таки должно быть у геймера для получения хоть какой-то играбельности в Doom-е, мы и затеяли этот тест с участием суперновых карт на камнях от ATI и nVidia и их предшественников. В качестве подопытного использовался ПК с процессором Pentium 4 3,06 ГГц, не особо новый, но, наверное, самый оптимальный на сегодня по деньгам. Остальные параметры тестовой платформы были следующими:

- ОЗУ – 2x512 Мб PC-400-DDR-SDRAM CL 2,5 (Corsair TWINX1024-3200LL);
- материнская плата с AGP – ASUS P4C800 (чипсет Intel 875P);
- материнская плата с PCI Express – Intel LAD915GUXLW;
- HDD – Maxtor MaXLine III 250 Гб;
- операционная система – Windows XP Professional SP1a.

Память работала в двухканальном режиме. На момент

Low Quality



тестирования использовались самые новые (из официальных) драйверы видеокарт, а именно Catalyst от ATI версии 4.8 (18 июля 2004 года) и Forceware от nVidia версии 61.77 (27 июля 2004 года).

Уже перед релизом Doom 3 в США с веб-страницы компании id можно было скачать демку, пригодную для использования в качестве бенчмарка – Demo1. Мы установили драйверы на 2X Antialiasing и отключили анизотропную фильтрацию и вертикальную синхронизацию. Вот, собственно, и все о том, как мы это делали. Теперь можно переходить непосредственно к описанию тестирования и его результатам.

Doom 3 Timedemo Demo1 – Low Quality

Начнем с малого – с режима низкого качества. В принципе, посмотрев на график вверху, на этом можно было бы и закончить. 50 фреймов в секунду вытягивают лишь nVidia GeForce 6800 Ultra и Radeon X800 XT (только в разрешениях 1024x768 и 1200x1024). Но мы помним еще из уроков то ли физики, то ли анатомии, что в принципе 25 фреймов в секунду – достаточно, чтобы изображение не дергалось, тем более что в кино всегда было 24 кадра в секунду. Не будем сравнивать кинотеатр с монитором, а просто признаем, что 25 fps – это не супер, но уже неплохо.

Хорошая новость: все карты, участвовавшие в тестировании в разрешениях 1024x768 и 1200x1024, выдают более 25 фреймов в секунду. Плохая новость: тестовые значения – это средние значения. Более-менее сложные сцены терпимо крутят

только те карты, у которых среднее значение лежит где-то в районе 33-х фреймов в секунду.

Итак, достаточно играбельными при низком качестве являются:

- nVidia GeForce 6800 Ultra и Radeon X800 XT – при всех разрешениях;
- Radeon X800 Pro – при разрешениях 1024x768 и 1200x1024;
- GeForce 5950 Ultra, GeForce 5900 XT и Radeon 9800 Pro – только при разрешении 1024x768.

А ведь еще полгода назад GeForce 5900 XT и Radeon 9800

Pro были мечтой каждого геймера! Вот вам и пожалуйста...

Doom 3 Timedemo Demo1 – High Quality

Режим High Quality сразу показывает, что то, что стоит в вашем компьютере, – аЦтой.

Только Hi-End-карточки на ATI X800 или Nvidia GeForce 6800 позволяют говорить о приемлемой играбельности. Но эти карты в Украине есть пока только у нас. © Если вы еще за нас не порадовались, порадуемся. Повторяем: карточки у нас есть, и больше ни у кого нет. Ура нам. Мы молодцы. © Хотя заветную черту в 33 фрейма в секунду при разрешении 1024x768 перешагнула еще GeForce 5950 Ultra.

Doom 3 Timedemo Demo1 – Ultra Quality

Нынешние флагманы – ATI X800 или Nvidia GeForce 6800 – по всей видимости, скоро тоже устареют. А почему – смотрите на график на следующей странице.

Что лучше счастья?

100 Мб счастья

silvercom

Internet service provider

в торговой сети «Феномен», «Мобидик», отделениях Укрпочты и сбербанков

Впервые в Украине уникальные 100-мегабайтные ИНТЕРНЕТ-КАРТОЧКИ от компании «Сильвер Ком».

Мы отказались от традиционной идеи почасовых карточек.

Мы предлагаем пользователям круглосуточный доступ в Интернет в течение неограниченного времени.

Время больше не имеет значения – только объем информации.

пр. Победы, 22, т. 216-4-660, info@silvercom.net www.silvercom.net

В режиме Ultra Quality только Radeon X800 XT перешагнул черту в 33 фрейма в секунду. И то лишь в разрешении 1024x768. История повторяется – она юлит по кругу, возвращаясь к все тем же набитым шишкам. Когда вышел Doom 2, то ситуация сложилась так, что поиграть в него со вкусом было тоже не на чем. Но тогда можно было уменьшать игровое окошко до 320x240 и даже меньше – так и играли. 😊 Расскажи кому сейчас, что играешь в 320x240, засмеют и в приличное общество не пустят. Но тогда ситуация быстро изменилась с массовым

появлением S3 Trio64, с которой можно было играть более спокойно. Наверное, что-то подобное должно ко всеобщей радости произойти и сейчас. По крайней мере, история, повторяющаяся раз за разом, к этому располагает.

Подробности об nVidia GeForce 6800 Ultra и Radeon X800 XT

Оба этих модных GPU содержат по шестнадцать пиксельных (Radeon X800 Pro – двенадцать) и шесть вершинных конвейеров и поддерживают графическую память типа GDDR-3. В спецификациях обоих

GPU много общего: AGP 3.0 8x, 256-битовый интерфейс памяти с поддержкой DDR/GDDR-2/GDDR-3, поддержка «двустороннего» буфера шаблонов и даже по два RAMDAC 400 МГц и по два DVI-интерфейса. Да и структурные схемы чипов тоже практически идентичны. И ничего странного тут нет: несколько поколений GPU от всех производителей «нашупали» проверенную и эффективную организацию общей структуры графического процессора, и отклоняться от нее в ущерб себе никто не станет.

Отличаются же эти видеокарты в основном тем, в чем большинство пользователей не очень разбирается: поддерживаемые версии пиксельных шейдеров, алгоритмы сжатия и оптимизаций прорисовки. Правда, различается еще количество транзисторов на чипе – 222 миллиона транзисторов в GeForce 6800 против 180 миллионов транзисторов в Radeon X800. Но это, скорее всего, объясняется тем, что в чипе от nVidia обработка потокового видео (для задач компрессии, декомпрессии и постобработки) встроена в сам чип, тогда как в решениях от ATI эти задачи традиционно выполняет специализированный чип Rage-Theater. Однако не думайте, что в видеокартах на основе чипов nVidia функции ввода и обработки видео присутствуют всегда. Нужны еще интерфейсные чипы, за которые, само собой, попросят другие деньги.

Прогноз погоды в стране игровой графики

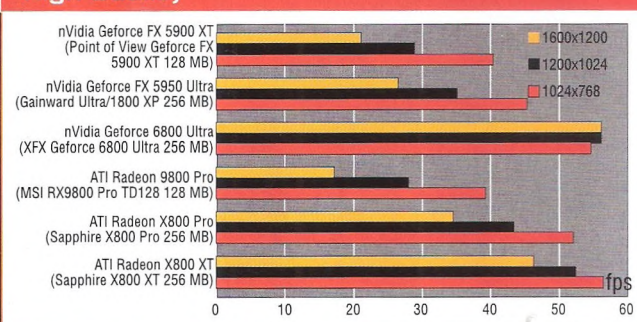
Рассматривая результаты тестов, а также сообразуясь со здравым смыслом, приходится делать некоторые выводы о том, что нас ждет в ближайшем будущем. И коню, в общем-то, понятно, что на данный момент интерфейс AGP 8x себя исчерпал полностью. Некоторые уже существующие карточки готовы завалить его потоком видеоданных, а если прогресс в повышении скорости обработки пойдет и дальше (а он пойдет, не сомневайтесь!), то в ближайшем будущем всем

им придется искать новый интерфейс. Такой интерфейс уже есть и даже применяется в двух из рассмотренных карт – это PCI Express. Пропускная способность шины PCI Express в несколько раз выше, чем у изжившего себя AGP.

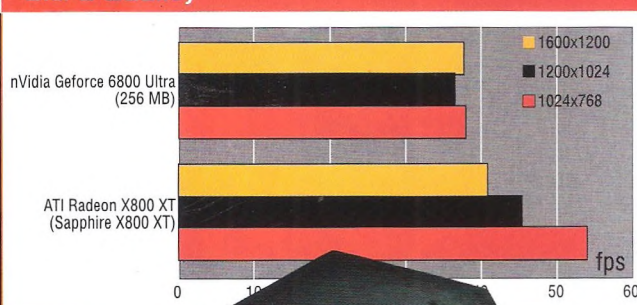
Все мы видели ролики нашу мейншего до своего рождения Unreal 3 Engine, на который возлагает большие надежды не только его разработчик, но и многие другие девелоперы, хоть сегодня готовые прикрутить к нему свои игрушки. В этом движке количество полигонов будет просто невероятным, и со сценами, сгенерированными U3E, не справится ни одна из нынешних карт. А по результатам тестов вообще можно сказать, что все существующие топовые карты на сегодняшний день соответствуют по производительности среднему или даже начальному уровню (если учитывать пожелания геймеров). Мы уже привыкли видеть показатели в сотню FPS, а нынешние три десятка фреймов в секунду похожи на издевательство со стороны разработчиков. Так что исходя из всего этого, а также из требований движков будущего, становится понятно, что производительность видеоконтроллеров и видеокарт в целом должна вырасти по крайней мере раза в три, и произойти это должно в ближайшее время.

Учитывая все вышесказанное, можно со спокойствием заявить, что в скором будущем нас ожидает как минимум два успешных апгрейда линейки видеокomпонентов от ведущих производителей, и со временем они будут работать с шиной PCI Express или с более современными ее аналогами. Совершенно очевидно, что индустрия железа так и не смогла догнать индустрию игр и только тащится в хвосте, стараясь нагнать игры, вышедшие полгода назад. Выгоняя новые и вроде бы подходящие по производительности видеокарты, разработчики не всегда успевают с дровами, а когда толковые дрова выходят, видеокарты уже не соответствуют требованиям сегодняшнего дня. В общем, спираль – она и в гейм-индустрии спираль. Удачных нам всем витков!

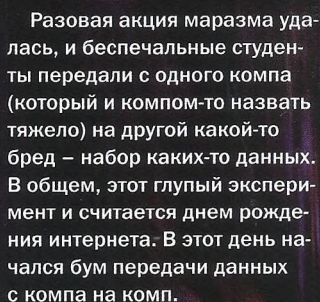
High Quality



Ultra Quality



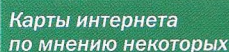
А когда-то интернета не было, и компьютеры стояли, как гробы. Они были большие, страшные, и ни одному идиоту не приходило в голову пытаться соединить их вместе. Но в начале сентября, а именно 2 числа, в далеком 1969 году студенты университета штата Калифорния подумали, что было бы неплохо соединить два гроба проводом. Это было ровно 35 лет назад.



ка!) с необычно большим объемом памяти (килобайт или даже больше) передают данные с нелепой скоростью (10 знаков в секунду) и работают вместе (чтобы точнее запустить ядерные ракеты в СССР). Но для рядового обитателя планеты это была пустая трата больших денег.

которая была бы его центром и постоянно работающей составляющей, а все остальные сети делали бы другие люди, другие институты и учреждения, которые потом могли просто присоединиться к сети и стать частью Internet. Для того чтобы все это дело работало в единой системе, нужно было придумать набор правил, по которым компы общались бы между собой, и таким набором стал протокол управления передачей (данных) – Transmission Control Protocol, следующая версия которого, введенная в 1983 году, и сегодня применяется в сети. Да, это был TCP.

В 80-х годах к сети присоединялись разные страны, и Internet становился действительно международным. Но только в 1992 году Женевский ученый Бернерс-Ли написал программную под названием Enquire, которая должна была работать с языком разметки гипертекста – HTML (Hyper Text Markup Language). Именно тогда, когда стало легко опубликовать в интернете свои глупые мысли, начался бум – каждая обезьяна с клавиатурой решила сделать что-то свое. Кто стал печатать в сети анекдоты, кто – истории из жизни, а кто – инструкции по взлому. В общем, так и появился интернет в том безобразном виде, в котором он существует и сегодня. Это – грандиозная структура, которая не валится только потому, что слишком большая и слишком сложная, чтобы просто так упасть.



адскую сеть назвали ARPANET. Далее сети начали плодиться, как хомяки на складе зерновых, и к 1972 году уже родилась концепция проекта будущего, когда отдельные сети объединяются вместе. Тогда это как-то осталось без названия, и только в 1974 году Винтон Серф (знаменательная фамилия) придумал название, которое в ходу и сегодня – International Network (международная сеть), или коротко Internet.

По задумке Internet должен
был базироваться на ARPANET.

Ссылка в тему:
[www.wordiq.com/definition/
ARPANET](http://www.wordiq.com/definition/ARPANET)

Вы в своих письмах часто спрашиваете: а что вы целый день делаете? Неужели в игры играете круглосуточно?

Хочется ответить «нет»! Мы не только в игры играем, мы еще в интернете лазим. И вот надыбалось несколько прикольных соылок, которыми мы хотим с вами поделиться.

elitem.com

До чего докатился мир! Понятное дело, что все мы немного кабалисты и в цифрах и числах видим нечто большее, чем то, чем они являются на самом деле – порядковыми номерами. Чаше всего люди готовы заплатить, чтобы в их номере телефона, машины или еще чего-то не было числа 13, а было бы 7. Естественно, распространяется это правило и на ICQ. Есть группа людей, днем и ночью регящая новые UIN-номера и продающая те из них, которые выглядят красиво. Но вот в чем беда: если вам хочется, например, номер, который уже кем-то зарегистрирован, то вы можете заплатить денежку, и бойцы с этого сайта вам его стырят...



Кто это – бойцы? Бойцы – это мы, а они – просто негодяи!

Точнее, ломают пароль. Дело подсудное во многих странах мира, а сайт живет и процветает: на титульной страничке куча новостей о том, какие номера уже куплены...

www.google.com/options/specialsearches.html

Гуглик наш любимый, оказывается, бывает разным. Если вы в строке поиска напишите какую-нибудь математическую формулу или, например, зададите задачу поисковику, то с большой вероятностью он ее решит. Задачи должны состоять из одной фразы. А есть еще и такая загогулина, как специальный поиск. Бывает поиск по услугам (Public Service) и образованию (University),



Новый сисадмин на Гугле: – Парни, а что будет, если я выдерну этот провод?

также есть поиски по операционкам – Microsoft, BSD, Apple, Linux и US Government. Последняя операционка работает немного не так, как остальные, но имеет право на существование.

Dozor.kinofant.ru

Всем фанатам фильма «Ночной дозор»! Вот адрес неофи-



– Мария Петровна, а Антошка-то ничего!
– Не, мне лысенький больше понравился!

циального сайта! Перестаньте нас закидывать письмами!

quiz.film.ru

Если идти дальше по тематике кино, то вот еще один сайт. «Ведь я – умный, красивый, в меру упитанный мужчина в полном расцвете сил!» – откуда фраза? Ага, знаете. Но на этом сайте есть и другие, более крутые загадки: тут нужно угадывать, откуда та или иная цитата произошла, из какого фильма, и не все из них про Карлсона, который живет без

крыши над головой. Можете попробовать сразиться со знаками, которые кино смотрят, судя по всему, круглосуточно. Некоторые отчаянные персонажи пробуют и вводят разные варианты фильмов по тысяче и больше раз. Сложно жить, не зная ответов на простые вопросы...

www.predsказanie.ru

А этот сайт вам пригодится, если у вас появятся более сложные вопросы. Например: «Кто убил Кеннеди?», «Были ли американцы на Луне?», «Как правильно пишется слово «контр-страйк»? и «Когда же, наконец, наша сборная по футболу перестанет играть, как второй состав Задрыщенского формоформировательного завода?». Тут можно погадать онлайн, узнать про руны (главная руна – это ZOD. Все и так знают) и про солнцестояние.

www.bio-pc.ru

Последняя ссылка. «Мой сын читает книгу, его глаза завязаны... Что это – фантастика, трюк?». Нет, уважаемая, это – клинический случай! Ученый чел, который создал этот сайт, показывает патенты Российской Федерации и клянется, что может научить читать с завязанными глазами. Это нам ни к чему, но вот если этот дядя научит делать хедшот, видя терроров из-за двойных ворот, – это было бы дело.



«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 10 (35), жовтень 2004 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Ліщук
Літературний редактор
А. Гриневич
Дизайн та комп'ютерне верстання
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітій
Служба розповсюдження
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 11.10.2004.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк»
Зак. №04-4274

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxgentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-дискон – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2-я обл.
Евроіндекс	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
DiaWest	5
Альфа М	6
ZyXEL	7
IP Telecom	9
Поинт Ком	51
Юнотек	61
Сильвер.Ком	77

ЕПІЦЕНТР ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

4.7

ПИСТОПАДА

2004



ВИСТАВКОВИЙ ЦЕНТР



КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА

МЕТРО "НИВКИ",
ВУЛ. САПУТНА, 2-Б1

ВИСТАВКА-ЯРМАРОК

цифроМанія:)

ПЕРСОНАЛЬНІ ТА ДОМАШНІ ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

ЗАПРОШУЄМО ВІДВІДАТИ ВИСТАВКУ!

Організатор
виставки:



"Євроіндекс"



Генеральні
інформаційні спонсори:



"Домашній ПК"



"Те три"

Медіа-партнери:



"Чіп"



"Хай-тек,
Панорама високих технологій"

Інформаційні
спонсори:



"І-Мобайл"



"Комп'ютера"

ЗАМОВЛЕННЯ ЗАПРОШЕНЬ,
ПРОГРАМА ВИСТАВКИ НА САЙТІ



WWW.DMANIA.EUROINDEX.UA



SyncMaster™



Нова серія рідкокристалічних моніторів SyncMaster TFT поєднує в собі традиційні переваги TFT-моніторів – економічність, безпечність, довговічність, високу якість зображення, швидкість реакції до 12 мс – з новими найсучаснішими властивостями – революційним дизайном, ергономічністю та професійним налаштуванням кольорів.

Тепер користуватися монітором зручніше й приємніше, ніж будь-коли.

Алгірі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 5374800

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексін-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

SAMSUNG